MODNATION RACERS • ROOMS • NARUTO • 3D DOT GAME HEROES

Megaconsolas
El Corte Inglés
Nº 85 · Junio 2010 · www.elcorteingles.es

SUPER MARIO GALAXY 2
UNIVERSO MARAVILLOSO

ALPHA PROTOCOL
RPG EN LA SOMBRA

NAUGHTY BEAR
¿OSITO AMOROSO?

NO MORE HEROES 2
EL ASESINO DE LA KATANA

MGS PEACE WALKER
EL CLÁSICO DE LA INFILTRACIÓN EN PSP

BLUR
CONDUCCIÓN TOTAL

JUNIO 2010



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Alejandro Pascual, Jotacé
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
William van Dijk, Galibo, Gorrinch
Director Comercial:
Jerónimo Bascoy
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Alejandro Zarzalejo
Imprime:
Rivadeneyra
Depósito Legal:
M-43083-2002



La llave virtual

Hay momentos en tu experiencia de juego que quedan marcados a fuego en tu memoria. Éstos pueden ser motivados por la derrota de un jefe final que nos la estaba haciendo pasar moradas; por un retorcido puzzle que tras su resolución nos abre ante nuestros ojos un sorprendente mundo; o esa victoria con un golazo que metes por toda la escuadra en el último segundo a un tipo que te ha retado online desde Pernambuco. Son esos momentos que al día siguiente comentas a tus colegas en el instituto o en el curro, y pasado el tiempo sigues recordando con emoción. Con «Red Dead Redemption», y todavía me queda mucho recorrido, puedo decir que ya me ha dejado huella en mi alma de jugador. No es ya la acción, magistral, o la calidad gráfica, expresada en infinitos polígonos para mayor gloria de unos escenarios inigualables de los que estaría orgulloso el mismísimo Frederic Remington. Es todo. Y en ese todo toma especial relevancia los detalles. Salir a galopar al viento con tu "Furia", por unos caminos intrincados y polvorientos llenos de peligros, es una gozada. Pero también lo es dedicar una mañana a la caza o pasar una tarde en ese cineclub de Armadillo, que no sólo de duelos al amanecer vive un forajido de leyenda. Y terminar la jornada, al trote, después de cumplir tu misión con la ley, bajo un manto de estrellas… en la soledad de los antihéroes de Sergio Leone… ¡Qué juegazo!

J.M. Fillol



Índice …
… POR JUEGOS



BOMBAZOS DE SONY

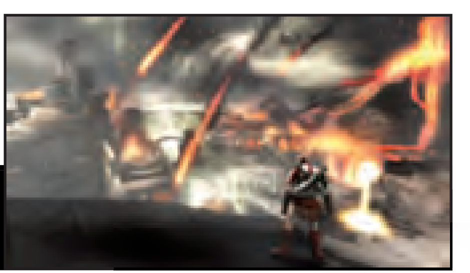
Sony ha presentado las nuevas secuelas de sus juegos más famosos.

PlayStation.

Sony ya está comenzando a dar algunas pistas sobre lo que nos depara el final de año y el comienzo del año que viene por parte de la compañía. Y lo hizo con tres juegos que sin duda se han convertido en un referente de la casa. Por un lado, «Little Big Planet 2» parecía una opción más que asegurada, pero lo que no se imaginaban los aficionados es que sus novedades fueran tan jugosas. Y es que no sólo añadirá más contenido a este juego de plataformas donde podemos crear nuestros propios niveles, sino que los niveles creados por los usuarios serán compatibles con la segunda parte. Pero esto no es todo, ya que la gran novedad es que ahora no tendremos por qué ceñirnos a crear niveles de plataformas, sino que podremos dejar volar nuestra imaginación y hacer cualquier género que se nos ocurra, por ejemplo, uno de carreras, como ya han enseñado los programadores en su primer trailer.

Cóctel de tiros y golpes

El siguiente en la lista es uno que no nos esperábamos tan pronto, ya que Kratos, el fantasma de Esparta, volverá para repartir más leña, pero esta vez para la consola portátil de Sony. Como su anterior lanzamiento para PSP, «Chains of Olympus», se trata de una precuela a la historia de los acontecimientos transcurridos en PlayStation 2 y PlayStation 3 y tendrá el sobrenombre de «Ghost of Sparta». Por la calidad de las imágenes, el juego parece estar bastante avanzado, ya que desde el blog oficial de PlayStation se habla de que estará disponible dentro de tan sólo unos meses. El último en llegar ha sido «Killzone 3», la nueva entrega de Guerrilla Games que promete exprimir al máximo PS3. Por el momento, tan sólo se han visto unas capturas en donde se puede ver mucho escenario nevado y a los Helghast llevando un jet pack. Según los creadores, esta nueva entrega servirá para ver el lado más humanos de nuestros enemigos.



Vampiros clásicos a la española

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW



Cada vez queda menos para que tengamos una nueva entrega de la mítica saga de vampiros, «Castlevania», en nuestras consolas. Este nuevo título de Konami, además, es muy especial puesto que está desarrollado íntegramente por un estudio de nuestro país (concretamente de Madrid), Mercury Steam, los cuales tienen en su currículum juegos como «Jericho» o el original «Scrapland». Pese a que la franquicia triunfó por su original propuesta en 2D, «Lords of Shadow», que así es como se llamará, está siendo desarrollado para Xbox 360 y PS3 y será en 3D. El juego está bajo la supervisión de un grande de la industria como es Hideo Kojima, creador de la mítica serie «Metal Gear Solid», con lo que la calidad del título está asegurada. Llegará este mismo año, aunque aún no tiene fecha de lanzamiento concreta.

Por fin llegará a Europa y traducido

DRAGON QUEST IX



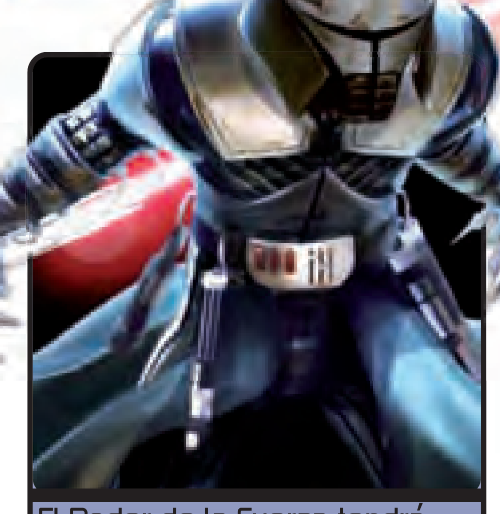
Un juego que lo ha tenido todo para triunfar en el país del sol naciente, ya que se trata del nuevo capítulo de la saga de rol más vendida en Japón, «Dragon Quest» (que no veía un capítulo principal desde «Dragon Quest VII: El periplo del Rey Maldito» para PlayStation 2) en la consola también más vendida: Nintendo DS. El resultado ha sido espectacular: más de 4 millones y medio de copias vendidas hasta la fecha. Un marco perfecto para que ahora los usuarios españoles nos beneficiaremos de una traducción completa en nuestro idioma. «Dragon Quest IX: Centinelas del firmamento», que así se llamará la obra en castellano, llegará a nuestro país el 23 de julio y está desarrollado por Level 5, el mismo estudio de «El Profesor Layton» y producido por Square-Enix, la misma compañía encargada de «Final Fantasy».

Monopoly y Pac-Man cumplen años

ANIVERSARIOS

Este mes ha marcado el aniversario de dos franquicias muy importantes. Por un lado, el juego de mesa Monopoly cumple 75 años haciéndonos millonarios o dejándonos en bancarrota, y Electronic Arts lo celebra lanzando «Monopoly Streets», una nueva versión en 3D que nos pondrá a pie de calle para ver cómo se construyen los edificios de las calles que compremos. Tampoco podemos olvidarnos de «Pac-Man», uno de los mayores iconos de los videojuegos, que ha celebrado su 30 aniversario por todo lo alto, ya que el famoso buscador Google, colocó el día de su cumpleaños un minijuego al cual podíamos echar una partida antes de realizar nuestra búsqueda. De hecho, a la gente le gustó tanto que las visitas dieron un vuelco ese día, aumentando su duración y provocando que se perdieran muchas horas dedicadas a páginas de empresas, que habrían perdido una gran suma de dinero. El juego sigue disponible en la dirección: **www.google.es/pacman**





El Poder de la Fuerza tendrá segunda parte

VUELVE STAR WARS

Hace ya tres años que seguimos al aprendiz secreto de Darth Vader en ese episodio oculto entre la trilogía original y la nueva y que narraba unos acontecimientos que podrían haber hecho cambiar el devenir de todo el universo de Star Wars. Es difícil narrar el argumento de esta secuela sin revelar a su vez el de la primera entrega, ya que se trata de un final muy cerrado. Lo único que podemos decir, entonces, es que este Starkiller será un clon del anterior, en el afán de Darth Vader por conseguir un arma Sith definitiva, por lo que la historia girará en torno a descubrir los hechos pasados y su verdadera personalidad. En el camino habrá muchas pruebas que tendremos que superar gracias al uso de la fuerza y de nuestros sables de luz. Sí, en esta segunda parte tendremos dos espadas láser. Según los desarrolladores, la experiencia al jugar a este «El Poder de la Fuerza II» es mucho más profunda que en el original, puesto que han pulido mucho su jugabilidad añadiendo un mejor control y más coherencia con los acontecimientos.

Breves

Halo Reach en septiembre

Microsoft ha anunciado que «Halo Reach», la próxima entrega ambientada en el universo del Jefe Maestro, y posiblemente la última tras el acuerdo de su desarrolladora, Bungie, de diez años con Activision, llegará a las tiendas el 14 de septiembre.

Más Dragon Ball en PSP

Se trata de «Dragon Ball Z: Tenkaichi Tag Team», un nuevo juego que llegará en exclusiva a PSP en otoño y que permite que hasta cuatro jugadores se unan para enfrentarse en combates por equipos dos contra dos, a través del sistema PSP Network.

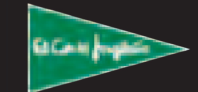
Demi Lovato en NDS

La popular serie 'Sunny entre estrellas' tendrá juego oficial en el que podrás meterte en la piel de Sunny y vivir tus momentos favoritos junto a sus amigos Tawni, Nico, Grady y Zora completando hasta 40 minijuegos, dos de ellos diseñados exclusivamente para Nintendo DS.

Crackdown tendrá serie

Narrará parte de los eventos ocurridos en las peligrosas calles de Pacific City entre el primer «Crackdown» y «Crackdown 2», posiblemente dando información sobre el virus que se esparce por la ciudad y que transforma a los habitantes en monstruos.

TOP TEN VENTAS



1. **Wii New Super Mario Bros.** Wii
2. **Red Dead Redemption** PS3
3. **Wii Fit Plus+ Balance Board** Wii
4. **Pokémon Oro Heart Gold + Pokew AL** NDS
5. **Pokemon Plata Soulsilver + Pokew** NDS
6. **Wii Sports Resort + Motion Plus** Wii
7. **Mario & Sonic JJ.OO. Invierno** Wii
8. **Mundial Fifa Sudáfrica 2010** PS3
9. **Red Dead Redemption** Xbox 360
10. **Invizimals** PSP

Vuelve la creatividad en estado puro

SUPER SCRIBBLENAUTS

El año pasado disfrutamos de un título para DS que se convirtió en toda una revolución y en un gran ejemplo de la originalidad y el buen gusto que desprenden alguna compañías. Así nació «Scribblenauts», una aventura plataformera donde podíamos generar cualquier objeto que se nos ocurriera con tan sólo escribirlo en la consola, para después intentar solucionar un pequeño puzzle con él. Las consecuencias eran tan aleatorias que era imposible no soltar una carcajada. Esta nueva entrega, llamada «Super Scribblenauts» y que saldrá a la venta en otoño de este año en DS, contará con más objetos y un control mejorado. La mayor novedad será la capacidad de modificar un objeto utilizando adjetivos, que cambiará el color, tamaño, estilo y comportamiento de los objetos descritos. Además, podremos combinar varios adjetivos a la vez para conseguir cosas increíblemente creativas.

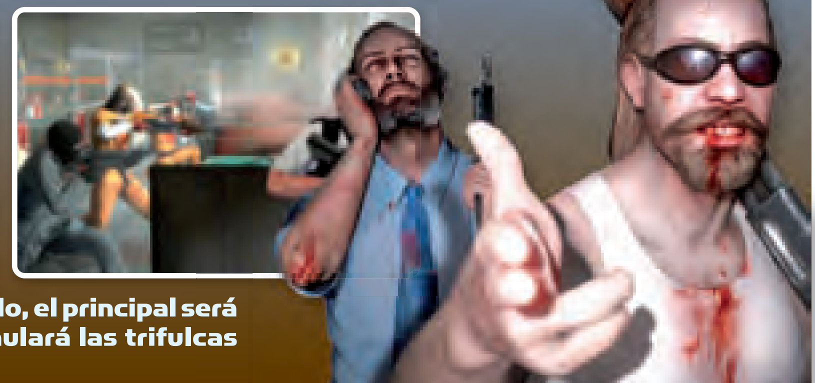




LOS FUERA DE LA LEY...

Los videojuegos están plagados de héroes, pero también de antihéroes. Son personajes que tienen la opción de cambiar su vida para mejor o para peor, y nosotros somos los que decidimos su destino. Aunque, en otras ocasiones, no nos quedará más remedio que tomarnos la justicia por nuestra mano. Conoce algunos de ellos.

Kane & Lynch 2



Uno es metódico; el otro, sádico. Pero los dos son asesinos sin escrúpulos, y lo peor de todo es que ya están viejos para este tipo de trabajo. Sin embargo, la historia de «Kane & Lynch» les exige un esfuerzo continuo y les fuerza a saltarse las normas una y otra vez. No es que le importe mucho. Al fin y al cabo, mala hierba nunca muere...

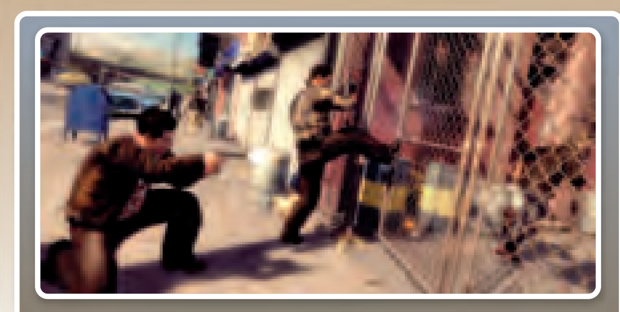
En el primero, manejábamos a Kane. En el segundo, el principal será Lynch. Utilizará un sistema de cámaras que emulará las trifulcas grabadas con móvil y subidas a YouTube.



Red Dead Redemption John Marston

Pese a ser un hombre de familia que lo único que quiere es volver con su mujer, la existencia de John Marston está llena de venganza, y si en el camino tiene que acabar con muchas vidas, que así sea. No obstante será el jugador el que elija qué hacer en cada momento y alcanzar así la redención o vivir para siempre fuera de la ley.

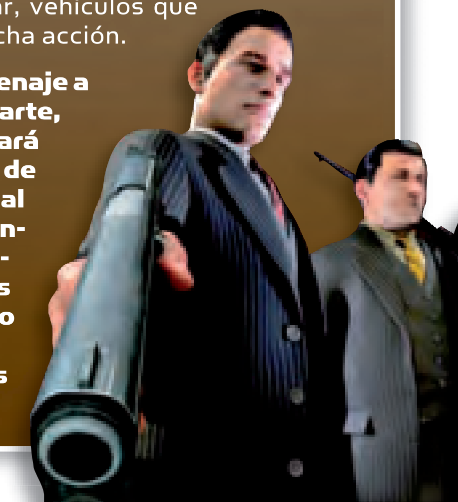
Mediante un sistema de honor las gentes de los pueblos juzgarán nuestras acciones hasta el punto de no querer comerciar con nosotros o hacernos descuentos.

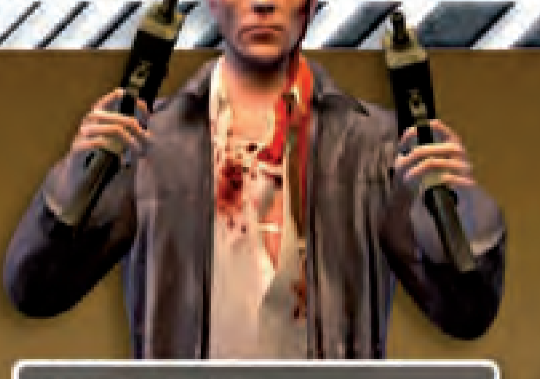


Mafia II - Vito Scaletta

Al igual que su primera parte, es la historia de un niño pobre que crece en un entorno duro y difícil y ve al mundo de la mafia como una verdadera familia y una salida a la vida en las calles, a la que es introducido por un amigo. Ambientado en la glamourosa época de los años 40 y 50, contará con un gran entorno libre a explorar, vehículos que conducir y mucha acción.

Casi un homenaje a su primera parte, «Mafia II» dará una libertad de acción total al jugador y contará con múltiples finales dependiendo de si somos más o menos legales.



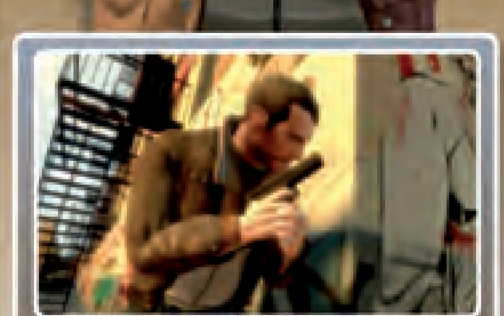


Max Payne

Un detective alcanza el sueño americano sólo para ver cómo le es arrebatado de un plumazo por un par de yonkis demasiado puestos. No es que se le pueda acusar de brutalidad policial después de eso... Una historia que bebe mucho del cine negro con unos desenlaces no muy esperanzadores.



En «Max Payne 3», veremos al mítico detective envejecido y cambiado radicalmente de aspecto y dispuesto a servir ensalada de tiros por las calles de Brasil. Su historia aún es un misterio.



GTA IV Niko Bellic

Nuestro inmigrante por excelencia no tendrá una vida fácil cuando llegue a los Estados Unidos. Su pasado le persigue continuamente y al final acabará formando parte de las redes criminales pese a querer vivir una vida tranquila. Nico es un pobre diablo, pero al poco a poco sus enemigos consigue hacerle enfadar de verdad...

Es el primer bastión del sistema de decisiones de Rockstar, donde podremos elegir un camino más o menos "correcto". Lástima que no pueda tener un final feliz...

WANTED
DEAD OR ALIVE

El mundo de los videojuegos puede llegar a ser un lugar muy peligroso, sobre todo desde que las aventuras gráficas, donde no podías morir, dieron paso a los juegos de acción llenos de armas y gente de gatillo fácil. Si te encuentras con alguien que se ajuste a alguno de estos perfiles, ten mucho cuidado:

- **Justiciero: Es frío como el hielo y después de analizar la situación decidirá quiénes son los culpables, sentenciándolos a muerte.**
- **Fugitivo: Huye de la justicia por algún delito del que afirma no ser culpable. Puede incluso que tenga razón.**
- **Psicótico: No tiene nada que perder y por ello no dudará en ningún momento en apretar el gatillo en cuanto se vea amenazado.**
- **Naturaleza violenta: Desde pequeños no han visto más que maldad. El mundo les ha hecho así y ahora toca sufrir las consecuencias.**



Otros outsiders

Esto no es todo, el mundo de los personajes fuera de la ley no sólo tiene que ver con el crimen y el orden.

- **Mirror´s Edge.** Los hay que luchan contra el sistema, como **Faith**, una mensajera en futuro distópico que busca el control total de la población.
- **Mass Effect**. El comandante **Shepard** está por encima de la ley, pudiendo hacer su voluntad sin represalias.
- **Alan Wake**. El caso de **Alan Wake** es completamente diferente, puesto que tendrá que convertirse en fugitivo para poder seguir desvelando el misterio de la desaparición de su mujer.
- **Heavy Rain.** Algo parecido a lo que le ocurre a **Ethan Mars**, que busca desesperadamente a su hijo mientras la policía sigue pensando que él es el asesino del origami.
- **Yakuza 3**. Todo lo contrario que **Kazuma Kiryu**, que aunque es perseguido, no hay ni policía ni mafioso que sea capaz de pararle los pies.

LEGO HARRY POTTER

AÑOS 1-4

Vuelve Harry, no el sucio sino el de Hogwarts. Y lo hace dejándondos de una pieza gracias a las buenas mañas y los hechizos de Lego.

Y es que después de conseguir unos resultados algo más discretos que de costumbre con las adaptaciones oficiales de sus últimas películas, Warner ha tenido la buena idea de hacer un lavado de cara a su franquicia más rentable y célebre pidiendo una ayuda a la empresa juguetera que lleva todo un carrerón en el sector miniaturizando a Batman, Indiana Jones o al mismísimo Dath Vader. Y la verdad es que han logrado unos resultados más que loables, no sólo en manejo de buena parte de la fauna de los libros de Rowling sino, sobre todo a la hora de plasmar en bloques escenarios como el castillo, reproducido con todo lujo de detalles, pasadizos y sorpresas.

Aparte, también podremos recorrer estancias tan carismáticas como el callejón Diagon, el Bosque Prohibido o la aldea de Hogsmeade. En cuanto al argumento, Traveller's Tales mete en un caldero mágico los primeros cuatro cursos de la saga, donde podremos reconstruir sus mejores hazañas y travesuras, desde Privet Drive hasta el Torneo de los Tres Magos. El juego raya a gran nivel en sus versiones de sobremesa, mientras que la versión para DS ofrece una apariencia gráfica más modesta, aunque con entretenida abundancia de minijuegos y retos. Un sistema de juego que nos permite recorrer libremente todas las estancias de las primeras novelas, un buen modo cooperativo, Entrar y salir, y numerosas tareas, lecciones, conjuros y pociones a descubrir hacen de éste uno de los acercamientos más originales y divertidos a uno de los universos más reconocibles de los últimos años.

COSA DE MAGIA

También se ha hecho hincapié en la jugabilidad a prueba de "efecto máscara" que a veces sufren los títulos de la saga Lego. Así, tanto las animaciones faciales nada rígidas como detalles como los "cuadros vivientes" típicos del castillo o las extrañas criaturas y plantas carnívoras de los bosques nos darán de impresión de estar ante unos escenarios vivos y coleando. Además, el control alternativo de los personajes también le aportará dinamismo a la acción.



PERSONAJES A TUTIPLÉN

Uno de los puntos fuertes del juego es la posibilidad de controlar a unos 140 personajes de la saga, empezando por Harry, Hermione y Ron (cada uno con sus habilidades y sus torpezas, sobre todo este último) y continuando por los profesores, alumnos y demás habitantes de Hogwats. Incluso a las mascotas de los magos, como el gato Crookshanks (con el que podremos cavar para descubrir tesoros) o Fang, el perro de Hagrid, con el que podremos llamar la atención a ladrido limpio.

Compañía: Warner Bros. Interactive **Género:** Acción/Aventura **Lanzamiento:** Mayo
Cibercontacto: www.magicisbuilding.com **Plataformas:** PS3, Xbox 360, Wii, PSP y DS 3+



Jump in.

XBOX 360

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

CRACKDOWN 2



El que hace unos años se convirtiera en toda una sorpresa ahora es una saga madura que vuelve con las ideas más claras que nunca. Dará que hablar.

Es gracioso descubrir que miles y miles de personas descubrieron el gran juego que era «Crackdown» gracias a que lo compraron para poder jugar a la beta de «Halo 3». Fue el empujón que necesitaba un gran juego algo desconocido, pero realizado por las experimentadas manos de David Jones (creador de juegos como «GTA» o «Lemmings»), para que el boca a boca hiciera el resto. «Crackdown 2» nos presenta ahora el mismo mundo abierto, pero con muchas más posibilidades. Es, como dicen sus creadores, un elogio a sus aficionados, dándoles aún más posibilidades que su primera parte, y donde el caos es absoluto, debido a la invasión de una especie de monstruos que aterrorizan la ciudad por la noche. Nosotros, como policías, tendremos que lidiar con esta amenaza además de con el crimen que sigue amenazando las calles. Pese a ser un juego de acción y no de rol, podremos coger unos orbes que irán progresivamente evolucionando nuestras habilidades y esto es sin duda lo mejor del juego, ya que engancha al jugador a ir mejorando a su personaje todo el tiempo para saltar más alto, correr más rápido, disparar mejor, tener más resistencia... Podremos evolucionar tanto que en esta segunda parte llegaremos a planear. Todo lo demás es una herencia directa de los juegos de mundos abiertos, donde podremos ir a cualquier lugar que se nos antoje realizando las misiones que nos apetezcan y de la forma que queramos, sólo que esta vez tendremos un mundo de posibilidades, armas, vehículos y enemigos que supera con creces al original. Si lo que buscas es libertad de acción total en tus videojuegos, «Crackdown 2» será una de las mejores formas de pasar el verano, gracias a una duración considerable y la posibilidad de jugar con tus amigos vía Xbox Live en cooperativo.

MODOS DE JUEGO

Sin duda uno de los mejores aspectos de «Crackdown 2» es el modo multijugador, ya que nos ofrece la misma libertad de juego que el modo para un jugador, pero con la ayuda de un amigo. Así, podremos pasarnos toda la historia de «Crackdown» mientras hacemos el cafre en modo cooperativo, o podemos completar ciertas misiones que se nos encomendarán y ampliar el número de jugadores considerablemente, donde tendremos que trabajar en equipo si queremos tener éxito en la misión. Además de estos modos, también podremos enfrentarnos a jugadores de carne y hueso gracias a su modo Deathmatch que reunirá hasta 16 participantes en diferentes modalidades clásicas de los juegos de disparos, como el todos contra todos o las batallas por equipos.

UNA CIUDAD POCO PACÍFICA

Que a la ciudad en donde se sitúa la acción de «Crackdown 2» se le llame Pacific City no es más que una ironía de lo que de verdad es, un lugar donde reina el caos y la destrucción. Tras los diez años transcurridos desde los hechos del primer «Crackdown», es posible que los superagentes especiales hayan logrado disminuir el crimen casi en su totalidad, pero la ciudad está peor que nunca debido a un virus que ha contagiado a la mayoría de sus habitantes convirtiéndoles en Mutantes, una especie de monstruos que se esconden en las profundidades y atacan la ciudad de noche. Bajo la supervisión de la Agencia (la voz la pone Ramón Langa, conocido por doblar al mismísimo Bruce Willis), deberemos acabar con este mal mientras seguimos lidiando con los criminales.

Compañía: Microsoft Género: Acción Lanzamiento: Julio
Cibercontacto: www.xbox.com/ Plataformas: Xbox 360 18 +



NO MORE HEROES 2
DESPERATE STRUGGLE
9/10 GAMESRADAR
9/10 NGAMER
8,8/10 IGN
TRAVIS HA VUELTO
Wii
Wii
18
www.pegi.info

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

BLUR



Hay algunos juegos de carreras que se concentran en la diversión. Otros lo hacen en el realismo. Otros en la velocidad. Y luego está «Blur», la nueva licencia de Bizarre y Activision, ambiciosa como ninguna y dispuesta a ofrecer todo a la vez.

Pese a lo pretencioso que pueda llegar a ser la propuesta, lo cierto es que lo que se ha conseguido con «Blur» es digno de elogio, mezclando toda la belleza y saber hacer que pone Bizarre a sus juegos y mezclado con la dinámica arcade de objetos y potenciadores que ofrecen los títulos de karts. A través de cada uno de sus circuitos se observa como el cóctel funciona a la perfección, obligando al jugador a realizar una gran cantidad de tareas en dos vueltas, donde es un placer repetir cada evento.

Completista

«Blur» es un juego con muchas reglas, pero todas profundas y divertidas. Se compone de varias etapas con pruebas. Aquí encontramos los clásicos modos de carrera, contrarreloj y otros nuevos donde tendremos que atacar y destruir al mayor número de coches posibles, por ejemplo. Lo importante de cada una de ellas no será únicamente llegar el primero a la meta, sino obtener el mayor número de luces y de fans. Esto se consigue según la posición en que quedemos y completando dos pruebas: superar un mínimo de fans (que se logra adelantando, derrapando, alcanzando altas velocidades...) y completando el desafío de fans, un evento donde tendremos que pasar por arcos en un tiempo determinado. Para abrirnos será fundamental usar los objetos de

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■■■
ORIGINALIDAD	■■■■■□

PISTAS DE SONIDO Y DE ASFALTO

No hay duda de que Bizarre puede ser considerado como el estudio más moderno de los videojuegos. Sus creaciones están siempre rellenas de música actual y localizaciones de moda. La electricidad de Blur, entonces, está marcada por grupos electrónicos como Coldcut, The Qemists, The Herbaliser, The Crystal Method, Roots Manuva o Mr Scruff. Las localizaciones, cómo no, son algunos de los lugares más chic del planeta como Brighton, Barcelona y San Francisco, o algunos entornos míticos como Amboy, uno de los segmentos más famosos de la ruta 66.

Ficha técnica

Activision/Bizarre
Conducción arcade
Mayo
7+
www.blurgame.com

ataque. Los hay de muchos tipos. Entre otros, tenemos "Empujón", que sirve para crear una onda alrededor tuyo, "Mina" deja una bola en la carretera que habrá que esquivar, "Nitro" proporciona turbo extra, "Rayo" crea columnas de rayos en la carretera, y "Escudo" nos protege de los ataques.

Línea de meta

Pese a lo atractivo de sus objetivos, donde «Blur» logra destacar es en el camino. En cada uno de sus circuitos llenos de atajos y posibilidades. Los diferentes objetos de ataque que encontraremos están perfectamente implementados, diferenciados y con varias funcionalidades y mejoras. Como se nos indica en un vídeo tutorial, para ser un maestro de «Blur» tienes que pensar en tres dimensiones, ya que si únicamente nos concentramos en lo que tenemos delante y no miramos el retrovisor no seremos capaces de defendernos de los ataques de los contrincantes. Como si se tratara de un juego de rol o del famoso modo multijugador que instauró «Modern Warfare», tendremos un sistema de niveles según el número de fans que nos permitirá subir de nivel y acceder a nuevos coches más potentes. Todos los coches son reales y licenciados, y cada uno de ellos posee unas características que los clasifican. Por ejemplo, algunos tendrán más agarre al asfalto mientras que otros serán mejores para derrapar. A riesgo de convertirse en una joya oculta, no se puede negar la calidad que rebosa el título de Bizarre. Es uno de esos juegos con una dinámica sencilla, pero indudablemente profunda. Con un apartado técnico y artístico que sólo se logra con esa obstinación y tenacidad que siempre ha caracterizado a este estudio inglés. Un juego vivo, en constante cambio. Eléctrico y dinámico, donde poco sobra y absolutamente nada falta. Con obras como ésta, el género de la conducción roza el glamour de otras épocas.

EL RIVAL MÁS DÉBIL

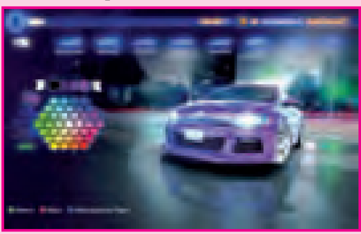
«Blur» mezcla la herencia de sus juegos más clásicos, como «Metropolis Street Racer», con la accesibilidad de la actualidad para componer sus pruebas y eventos. Si no logramos cumplir los objetivos y las medallas de cada carrera podremos seguir avanzando en el juego, pero nos perderemos el evento definitivo: una prueba contra un personaje específico que nos exigirá unos requisitos para competir con él. Esto puede ser desde obtener primeros puestos hasta esquivar un cierto número de ataques enemigos. Si lo conseguimos pasaremos a competir con él y podremos llegar a robarle el coche.

GUÍA DE JUEGO

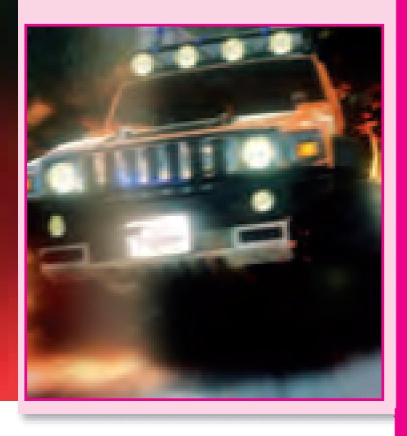
El primer contacto con «Blur» puede llegar a ser demasiado abrumador, ya que hay muchos conceptos que aprender antes de dominar la pista. Lo reco-



mendable será jugar sin presiones ni intentar conseguir todos los objetivos al mismo tiempo. Poco a poco, unos vídeos introductorios, que podemos volver a ver desde el menú principal, nos irán revelando información sobre los objetos de ataque, las diferentes pruebas y nos dará algunos consejos útiles para ser un verdadero profesional.



El siguiente paso será elegir el vehículo. Si no quieres complicarte mucho la vida será mejor que escojas un coche en el que veas la barra de dificultad baja, ya que se controlan mejor. También podrás repintarlo hasta conseguir el color que más te guste entre una gran variedad de tonos. Y cuando ganes carreras contra rivales, accederás a los modificadores, que subirán de nivel un objeto de ataque determinado.



PS3, XBOX 360

NAUGHTY BEAR

Si el "bueno" de Chucky, el muñeco diabólico, hubiese tenido problemas de insomnio, sin ninguna duda habría invocado a Morfeo con un lindo osito de peluche como éste.

Porque el tal «Naughty Bear» se las trae, aunque tenga motivos para tanto odio y sed de sangre: sus amiguitos no le invitaron a la mejor fiesta de cumpleaños celebrada en la Isla de la Perfección. Y, claro, de aquellos polvos vinieron estos lodos y luego pasa lo que pasa. Y lo que ocurre ni más ni menos es que el animalito clama venganza por su honor herido a golpe de machete y de las maneras más retorcidas y despiadadas posible.

505 Games apuesta fuerte enviando a PS3 y Xbox 360 (quizá la Wii habría sido una opción más coherente) esta pieza de "gore-naíf" destinada a un público teen muy determinado y donde el comportamiento perturbado de nuestro héroe será clave para urdir y encadenar una serie de travesuras a cuál más perversa y macabra. Gracias a su IA igualmente mochales, tendremos un abanico casi ilimitada de actos criminales desperdigados en escenarios y misiones con un aire inconfundiblemente cartoon. Así, deberemos crear caos colectivo, organizar matanzas y emboscadas y aprovechar los elementos naturales como ramas, piedras o ladrillos para armar la de San Quintín. La interacción con los recursos que nos ofrece la amplísima isla será fundamental, así como la creación de estrategias militares y formación de tropas oseznas a nuestras órdenes. Eso sí, ojo con los policías que intentarán acabar con nuestros nobles propósitos de venganza, los muy aguafiestas. También podremos intimidar, asustar o acobardar a nuestras víctimas como si fuésemos "drugos" peludos. Currados gráficos, decente modo multijugador y mucho humor negro a borbotones definen una gamberrada igual que hombre y oso: cuanto más fea más hermosa.



VALORACIÓN

GRÁFICOS	4/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	3/6
ORIGINALIDAD	4/6

FICHA TÉCNICA

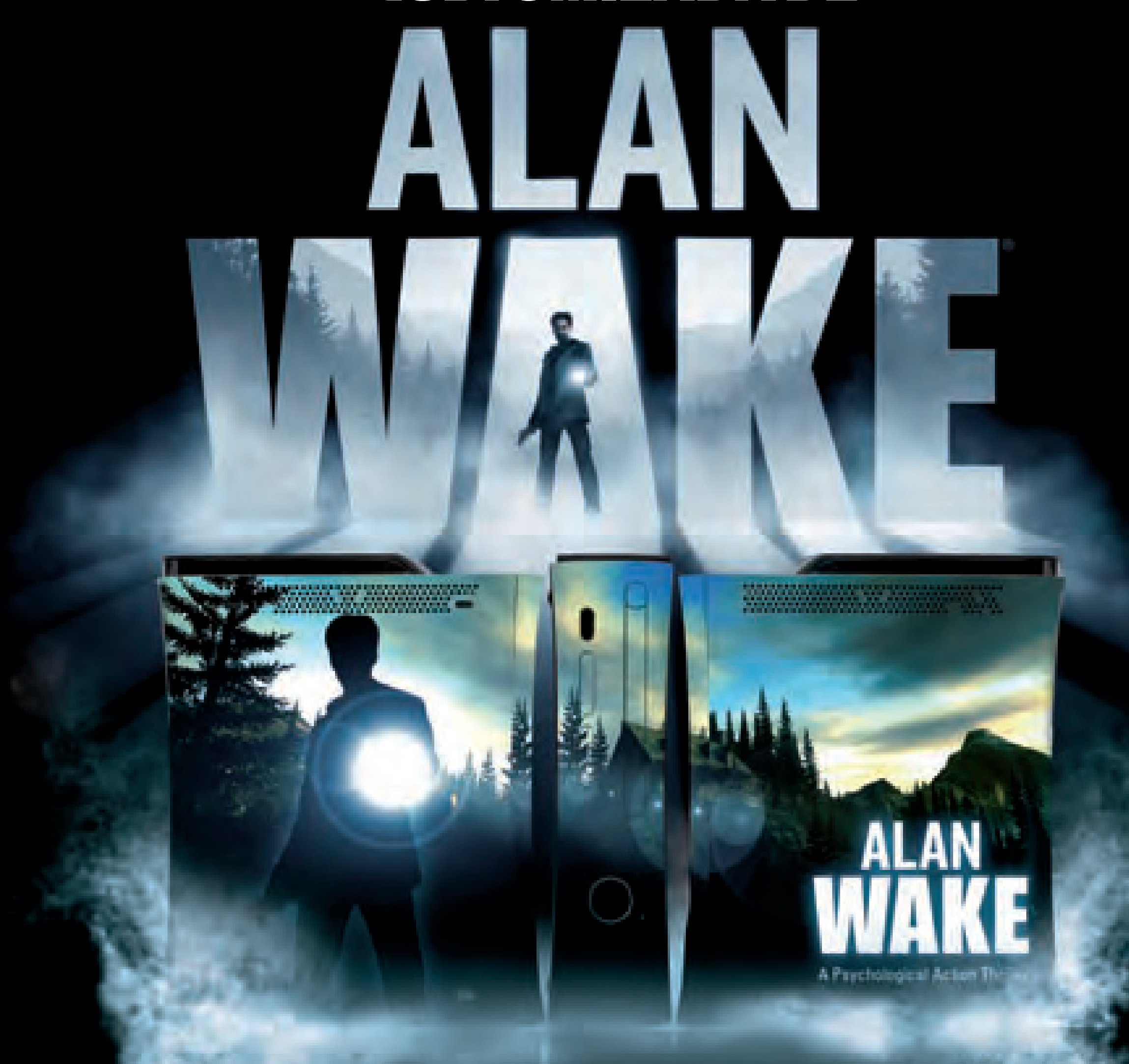
- Digital Bros
- Acción/arcade
- Junio
- 12+
- www.naughtybearthegame.com

BUEN MAL GUSTO

Aunque últimamente la tendencia del "gore-naíf" se esté imponiendo gracias a títulos como «Fairytale Fights», «Fat Princess» y cómo no «Happy Tree Friends», hay que reconocer que el nivel de mal rollo e inquietud alcanzado por este juego no tiene parangón. Seguramente por esos gráficos mullidos y nada desquiciados, por una crueldad maquiavélicamente in crescendo y por detalles como los ítems desbloqueables que le añaden un punto de sal a la herida sangrante. Mala uva bien avenida.



GANA UNA INCREIBLE XBOX360 CUSTOMIZADA DE



Si quieres entrar en el sorteo de esta fantástica consola y del videojuego Alan Wake, solamente tendrás que entrar en nuestro perfil de FACEBOOK (Club Megaconsolas) y escribir en el muro la respuesta a la siguiente pregunta:

¿Cuál es el pueblo dónde transcurre el videojuego de Alan Wake?

Si necesitas ayuda puedes entrar a nuestra edición digital www.megaconsolasdigital.com) de Mayo 2010 y buscar el análisis que hacemos al juego, encontrarás la respuesta.



 Fin de la promoción 15/07/2010 El ganador saldrá publicado en próximos números de megaconsolas 2010. El envío del regalo se realizará por correo certificado al domicilio del ganador. Los regalos no podrán ser canjeados por dinero. Los participantes solamente podrán ser elegidos una vez como ganadores. Sólo para residentes en España (península). Los datos personales serán incorporados a un fichero Estrenos21 S.L. con domicilio en Madrid, calle José Abascal, para mantenerle informado de todas las novedades que puedan ser de su interés. Le informamos que tiene derecho a acceder a sus datos y a cancelarlos escribiendo a la dirección concursos@estrenos21.com

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

PS3, XBOX 360

ALPHA PROTOCOL

El RPG no es un género exclusivo de la fantasía medieval o a la ciencia-ficción y «Alpha Protocol» lo demuestra con este juego de espías. Acción, infiltración y profundos diálogos. En esta primera obra de Obsidian totalmente original (recordemos, son los eternos número 2 con juegos como «Neverwinter Nights 2», «Caballeros de la Antigua República 2» o el próximo «Fallout New Vegas») no hay espadas ni armas láser, pero sí niveles y puntos de experiencia, demostrando que es posible trasladar las leyes matemáticas del rol a la época actual y en concreto al género de espías. En él encarnamos a un inamovible (no hay creador de personajes) Michael Thornton, un agente nuevo de la agencia secreta de seguridad Alpha Protocol, tras un reciente acto de terrorismo por parte de un grupo armado de Arabia Saudí. Nuestra arma, las decisiones. Tal y como reza el slogan del juego. A diferencia del estilo convencional del género, donde interpretamos a un personaje y seguimos su personalidad, Thornton (tú) deberá averiguar qué comportamiento funciona mejor con cada personaje y utilizarlo en favor propio para obtener información. Por supuesto, siempre podrás sacar el arma y resolverlo disparando primero y preguntando después, pero este sistema de conversaciones, inspirado en «Mass Effect» de BioWare es, sin duda, su mejor baza. El juego estará dividido en misiones que podremos realizar sigilosamente o a tiro limpio, y pese que aquí el juego pierde algo de fuelle a nivel de animaciones, muy robóticas, y combates, algo obtusos, nos brindarán buenos momentos, estupendas dosis de adrenalina y muchas horas de juego. «Alpha Protocol» podía haber sido algo más como concepto jugable, pero se mantiene firme a nivel narrativo y ha logrado cruzar una frontera pocas veces explorada. Obsidian acumula puntos de experiencia.



Valoración

Gráficos	■■■□□□
Jugabilidad	■■■□□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■■■

Chicas y tecnología

Como espía secreto, nuestro perfil debería ser fácilmente reconocido: experto en gadgets y en mujeres. Thornton hará uso de la psicología inversa para lidiar con sus enemigos en la guerra y con las señoritas en la cama, mientras que en las misiones tendremos que piratear dispositivos y ordenadores, así como desbloquear puertas mediante varios minijuegos. Pese a que puedan llegar a entretener, también pueden resultar demasiado abundantes y obligatorios para el que los vea como una simple actividad secundaria, y el precio que habrá que pagar por fallar en ellos será demasiado alto, al activar las alarmas sistemáticamente.

Ficha técnica

- Sega/Obsidian
- Rol
- Mayo
- 18+
- www.alphaprotocol.com

PS3, XBOX 360

SBK X

Todo lo que huela a gasolina fina impulsando dos ruedas a velocidades supersónicas posee entre el público español un influjo parecido a los cantos de las sirenas del Egeo.

No es de extrañar que nuestros jinetes nada pálidos acumulen títulos moteros y que los videojuegos ad hoc vayan aumentando de calibre y cilindrada cualitativa, ensayando variaciones sobre el seminal «Moto GP». Por ejemplo, esta saga que se ocupa del campeonato oficial de Superbike World Champioship, uno de los espectáculos con más solera en tierras yanquis desde que fue creado hace 20 años. Y para el neófito en el asunto, ésta es su parada y fonda imprescindible, ya que revisa todos los circuitos de la presente temporada y la anterior (más invitados como Monza, Nürburgring o Philip Island) con todas las marcas en competición: Ducati, BMW, KTM, Honda, Yamaha, Kawasaki, Aprilia, MV Augusta... y así hasta 90 rivales en liza.

Hay que recordar que Milestone lleva ya muchas millas de asfalto recorridas, y con este título consigue pulir la maquinaria hasta límites de lo más pulidos, destilando la esencia de la categoría con una mezcla entre arcade y simulación de lo más equilibrada y con un manejo no tan exigente como en otros títulos más rigurosos, por así decirlo. Aunque desde el menú principal podremos elegir por ambos estilos y sus diferencias (por ejemplo, en el arcade tendremos una línea indicadora de la mejor trazada y los momentos para frenar y acelerar, mientras que en el modo simulador acabaremos besando el suelo al mínimo titubeo). Otro acelerón espectacular es el que sufre el modo online, con hasta 16 jugadores compitiendo por entrar el primero en la meta. Unos gráficos fantásticos, un sonido abrumador y numerosos detalles de calidad logran un título que galopa y corta el aire.



Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

Ficha técnica

- Namco Bandai
- Conducción
- Junio
- 3 +
- www.sbkthegame.com

FIESTA AERODINÁMICA

El genuino espíritu popular y fanático del SBK es captado perfectamente por este juego, con una ambientación realmente festiva y animada que explota en unas gradas repletas, unas parrillas de salida con bellezas con sus típicos paraguas y toda la parafernalia que rodean este tipo de carreras. También los boxes y los despachos de los ingenieros se muestran con gran realismo y "vidilla", para que no quede detalle sin explorar ni acelerar.

UFC UNDISPUTED 2010



El noble arte de los puñetazos, las patadas, los mamporros y la batalla cuerpo a cuerpo en general alcanza su plenitud con este juego. Segunda aproximación de THQ al universo del campeonato de lucha Ultimate Fighting Championship, que desde hace 15 años ha revolucionado el concepto de deporte de contacto. Ahora, los autores de la saga «Smackdown vs Raw» se han aprovechado de su experiencia para pulir el aspecto de un juego de gran dinamismo. Así, podremos vivir toda la emoción del Octógono más volcánico gracias al centenar de luchadores oficiales de la UFC, de los comentaristas más dicharacheros, del público, árbitros, entrenadores, bellas animadoras... Lo que se dice un espectáculo dentro y fuera del ring. Aunque, por supuesto, lo que importa es lo de dentro, y en este sentido el modo de combate mejorado gracias al sistema Sway nos permite un mejor dominio de la parte superior del cuerpo, permitiendo esquivar ataques y aumentar la resistencia en la lona. Algo muy conveniente en las nuevas disciplinas incorporadas al menú: kárate, sambo y lucha grecorromana. Y si eres zurdo, también han pensado en ti. Otros buenos argumentos a su favor consisten en la amplia personalización de los luchadores, en el intuitivo modo carrera Game Is Watching You que nos permitirá ganar en algunas de las cinco categorías oficiales y entrenar en el gimnasio, en el Modo Torneo para medirnos con 16 titanes tanto individualmente como por equipos o, en fin, el modo online para crear campos de lucha y ligas que echan chispas. A repartir se ha dicho.

UP&DOWN

Mucha variedad de personajes y disciplinas marciales.

Modo carrera poco novedoso y no muchas variaciones respecto a la anterior edición.

Compañía: THQ | Género: Lucha | Lanzamiento: Mayo | 16+

3D DOT GAME HEROES



En plena época de las tres dimensiones y la alta definición, hay muchas compañías que buscan inspiración para nuevos proyectos en la época retro de las 2D y los píxeles de los 80 y 90. «3D Dot Game Heroes» se inspira en el «The Legend of Zelda», un estilo muy retro con una perspectiva cenital, donde nuestra vida estaba formada por corazones y nuestra espada iba cada vez siendo mejor. La diferencia radica en que se ha recreado un mundo de dos dimensiones en 3D, pero que, en el fondo, no ha cambiado nada. Todos los personajes siguen siendo un cúmulo de píxeles y siguen teniendo los mismos clichés que tenían por aquel entonces. La historia, por supuesto, debe ser lo más típica posible para hacer honor a los clásicos, y nos cuenta que hace mucho tiempo un rey Oscuro llamado Onyx gobernaba el Reino de Dotnia. Fue entonces cuando un héroe legendario logró salvar al mundo gracias a su poderosa espada, encerrando a Onyx en un orbe. Pero ahora un Obispo Oscuro ha robado el orbe y el equilibrio ha vuelto a romperse, por lo que se necesitará un nuevo héroe para restaurar la paz. Una de las características más originales del juego será el poder hacernos nuestro héroe pixelado como queramos, saliendo las creaciones más surrealistas. Desde un caballero de armadura hasta un jugador de fútbol tienen cabida.
Con la moda retro en auge, «3D Dot Game Heroes» es una gran oportunidad muy original de recuperar el pasado.

UP&DOWN

El creador de personajes y el humor con que recupera la época dorada del píxel. Además, sale a precio reducido en comparación con otros juegos de PS3.

Pese a ser muy original, peca de poca profundidad ya que su estructura, en el fondo, es la misma que hace dos décadas. Está completamente en inglés.

Compañía: Koch Media | Género: Acción/RPG | Lanzamiento: Mayo | 7+



METAL GEAR SOLID PEACE WALKER



«Metal Gear» vuelve a sus orígenes con una historia que prescinde de los artificios de las últimas entregas y se centra en lo importante: divertir.

En cuanto a juegos del ámbito "hardcore", parece haber mayoría entre los usuarios sobre que la serie «Metal Gear» es el mejor juego dentro de su género. Género, el de la acción sigilosa, que por cierto inventó él mismo y que ha logrado sobrevivir más de 20 años y, lo que es más importante, sobresalir en cada nueva entrega. Asociado tradicionalmente a las consolas de Sony, el último capítulo hasta la fecha aparece en PSP un par de meses después de su lanzamiento en Japón.
«Peace Walker» se adentra en los años menos explorados del universo Metal Gear. Después de dar prácticamente por terminada la etapa de Solid Snake, ahora exploramos con mayor profundidad los antecedentes del mundo donde se desarrollan sus aventuras. Más concretamente, las decisivas misiones que su "padre", Naked Snake, llevó a cabo para convertirse en una eminencia militar. El argumento nos sitúa a mediados de los años setenta, cuando un grupo militar con armas futuristas para la época se establece en Costa Rica con oscuras intenciones. Se hacen llamar los Peace Sentinels, y como el gobierno local no puede hacerles frente, recurren al grupo mercenario de Big Boss para que les solucione la papeleta. Lo que no saben

CREANDO UN ESTILO

Los UMDs, formato elegido para dar vida a esta nueva historia, tienen la limitación de la memoria en su contra, lo que ha obligado desde «Portable Ops» a hacer modificaciones en la forma de jugar y contar las historias de «Metal Gear». Pero no se trata de algo malo, sino que con ese contratiempo han conseguido impregnar de un estilo personal a las adaptaciones de la serie para PSP. Las escenas cinemáticas utilizan una vez más dibujos semi-animados, pero que consiguen sus objetivos dramáticos de sobra gracias a unos efectos de sonido y un doblaje (inglés) excelentes. En cuanto a jugabilidad, volveremos a reclutar aliados por la fuerza -dejándoles inconscientes-, liberando prisioneros o convenciéndoles verbalmente.

FICHA TÉCNICA

- Konami
- Sigilo/acción
- Junio
- 18+
- www.konami-europe.com

TEMAS RECURRENTES

Aunque la estructura de juego ha cambiado sustancialmente, cualquier seguidor de la serie descubrirá constantes guiños en la mecánica y sobre todo en los personajes. Comenzamos motivados por una cinta de The Boss, la mentora de Naked Snake, nos encontramos con un equipo de mercenarios aparentemente invencibles, aparecen personajes míticos (Master Miller)... y lo mejor, es que la historia prescinde de sus tintes filosóficos y trascendentes para ir directa al grano. Adiós a los Patriots, los La-Li-Lu-Le-Lo y a la realidad virtual; bienvenido, Big Boss. Y sin apenas respirar, eh.

Valoración

GRÁFICOS ■■■■■□

JUGABILIDAD ■■■■■□

SONIDO/FX ■■■■■□

ORIGINALIDAD ■■■■□□



es que, en realidad, la batalla será mucho más importante de lo que parece, y sembrará la semilla de la ambición desmesurada en Naked Snake que le llevaría a ser el guerrillero más temido de la historia.

Nivelazo técnico

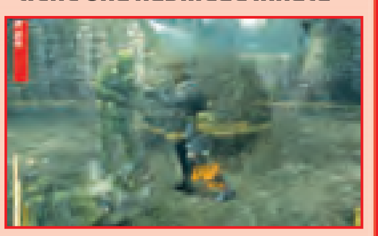
Si miramos los apartados gráficos, nos surge una duda sobre la potencia del hardware de la PSP: con seis años a sus espaldas, es capaz de mover increíbles escenarios, mientras sobre él se mueven sobresalientes personajes. No sólo en modelado y definición de texturas, sino con animaciones que ya quisieran títulos de consolas más potentes. ¿De verdad están planeando sacar una PSP 2 después de ver de lo que es capaz su máquina? El sonido raya a la misma altura, y por ejemplo las canciones que suenan no se han visto en absoluto perjudicadas por la salida del proyecto de Harry Gregson Williams, responsable del renacimiento de la serie en términos musicales.

Snake es más ágil, fuerte y bestial que nunca. No se anda con contemplaciones a la hora de acabar con sus enemigos, y ha cambiado su habitual Close Quarters Combat por un estilo que recuerda más a Kratos que a un espía sigiloso. Utilizará paredes u objetos que tenga a mano, lo que le da una vistosidad inédita a la serie.

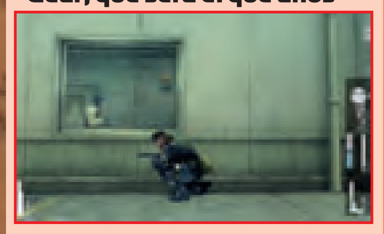
Como el mismo Hideo Kojima dijo, se puede considerar a «Peace Walker» como Metal Gear 5. Una aventura completísima, muy larga, y es fácilmente etiquetable como la mejor de la serie gracias a una historia magnífica.

GUÍA DE JUEGO

Ls controles estrenados en «Metal Gear 3» y «Portable Ops» más o menos se mantienen intactos. Aparte de las infiltraciones silenciosas, tenemos que poner a nuevos soldados de nuestra parte en un “alistamiento” de emergencia, pero hacerlo no sólo alarga la duración del juego, sino que nos reporta beneficios inmediatos. Cada nuevo recluta tiene una habilidad innata



que puede utilizar para desarrollar nuevas armas, pinchar las comunicaciones, obtener información adicional sobre las misiones o elaborar mapas. Asignándoles misiones, podemos hacer que secuestren vehículos útiles para nuestra causa, acumulando poder de fuego. Con estos hombres comenzaremos a formar un ejército que, con el tiempo, se convertirá en el temido Outer Heaven. Además, no tenemos por qué participar directamente en estas misiones, sino que mandamos que se cumplan y después confirmamos los datos conseguidos y las pérdidas. El objetivo final es fabricar tu propio Metal Gear, que será el que años



después amenazará al mundo durante la primera misión de Solid Snake. En realidad, puedes terminar el juego sin tener tu propio robot nuclear, pero es la bomba soltarlo en una misión y ver lo que provoca.



NARUTO SHIPPUDEN 3
ULTIMATE NINJA HEROES

Naruto se ha hecho mayor, y con él también sus juegos. Ahora, en esta versión para PSP, lo veremos a través de sus nuevos modos de juego. Y es que la saga «Ultimate Ninja Heroes» siempre se había concentrado en los combates de uno contra uno, muy espectaculares, donde podíamos controlar a Naruto y el resto de personajes en una amplia porción del escenario. Esa idea de que el nivel fuera como un personaje más, en vez de hacerlos enfrentarse cara a cara en una corta distancia, ha sido la propulsora para crear un nuevo estilo de juego en «Ultimate Ninja Heroes 3», donde podremos ir avanzando acabando con multitud de enemigos en su modo historia. Esta vez, llegaremos hasta el rescate de Sasuke, uno de los momentos más importantes de la historia de Shippuden, además de añadir una nueva historia completamente nueva a posteriori. En cuanto a su jugabilidad, ahora veremos una cámara mucho más alejada que logra una mezcla de plataformas y juego de lucha, avanzando por los diferentes mundos como si de un Mario se tratara. Lo cierto es que este nuevo aspecto le sienta mucho mejor a la saga, a diferencia de las fases individuales de combates en las primeras entregas, donde únicamente se nos presentaba una situación con diálogos y dibujos estáticos. Si a todo esto le añades la cantidad de personajes que contiene y los nuevos modos de juego, que como novedad se centran en la participación de hasta cuatro jugadores tanto en las batallas como en el modo Historia, te sale un juego de Naruto excelente, muy digno para la celebración del décimo aniversario de la saga que gustará a los aficionados a la serie de animación, sobre todo por su cantidad de contenido a desbloquear y su alta duración.

Ficha técnica

- Namco Bandai
- Lucha
- Mayo
- 12+
- http://naruto.namcobandaigames.com

UN MULTIJUGADOR MÁS QUE COMPLETO

Sin duda, una de las razones más importantes para fijarse en este nuevo título de Naruto es su renovado modo multijugador, que nos permitirá conectar hasta a cuatro jugadores a la vez, formando equipos de dos. Incluso en el modo historia podremos pedir la ayuda de un amigo que controlará al segundo personaje (eso sí, elegido por la máquina para que concuerde con la historia de Shippuden). Si contamos con que «Ultimate Ninja Heroes 3» tiene más de 50 personajes, tendremos diversión para mucho rato.

Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

MODNATION RACERS

Si te interesa la propuesta de «ModNation Racers», pero prefieres seguir en movimiento con tu portátil, esta versión, más que recortar el juego, lo saca de tu hogar con habilidad.

Porque aunque esta versión para PlayStation Portable ha tenido que sufir el evidente descenso de calidad y de opciones al tratarse de una versión portátil, conserva todas las excelencias de su hermana mayor, al igual que hizo «Little Big Planet» en su día. Así que deja de preguntarte si podrás construir el Mod y el vehículo que estabas deseando porque, aunque el apartado de personalización se haya visto disminuido en opciones, seguirán siendo suficientes para hacerte un corredor y un kart más que originales. Sin duda, la perla sigue siendo el editor de circuitos que prácticamente se ha mantenido intocable, permitiéndonos no sólo crear la pista que queramos y decorarla, sino seguir subiéndola a Inernet y compartirla, así como bajar las de otros jugadores para crear un juego eterno. La única opción que se ha eliminado en esta versión de PSP es la función "autopoblar", que, como os comentábamos en el análisis de PS3, servía para no tener que preocuparte de la decoración de tu circuito. Bastante importante, si no eres muy ducho en crear tus niveles o no tienes tiempo que perder.

En cuanto al juego en sí, «ModNation Racers» para PSP nos ofrece la misma diversión arcade de siempre, que nos permitirá correr en tres modos de juego, (uno con historia, otro rápido y otro de eliminación), y hacer uso de las armas, el turbo y el escudo para llegar los primeros a meta. Se han recortado las evoluciones de las armas que nos permitían acumular hasta tres barras para causar mayores destrozos, pero la diversión seguirá intacta gracias al modo online y a los veinticinco circuitos por defectos que traerá el juego. Una pequeña joya en miniatura, sin duda.

MODOS DE JUEGO

Se han rescatado tres modos de juego de la versión de PlayStation 3 para «ModNation Racers» en PSP. En primer lugar, el modo Carrera Pura nos pondrá en la piel de Tag, un corredor novato que tendrá que ir poco a poco escalando puestos hasta la cima (mientras atraviesta todo tipo de penalidades); en segundo lugar, el modo Carrera Rápida recoge todas las pruebas desbloqueadas en la historias para jugar cuando queramos, y por último, el modo Kart nos permitirá jugar una ronda eliminatoria donde, mediante un cronómetro, se irá sacando de pista cada cierto tiempo el último vehículo. Todos estos modos, por supuesto, aceptan el modo online, mucho más divertido.



FICHA TÉCNICA

- Sony
- Conducción arcade
- Mayo
- 7+
- www.modnation.com

VALORACIÓN

- GRÁFICOS: ■■■■□□
- JUGABILIDAD: ■■■■■□
- SONIDO/FX: ■■■■□□
- ORIGINALIDAD: ■■■■■□

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

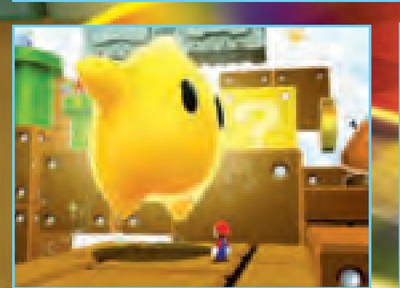
SUPER MARIO GALAXY 2

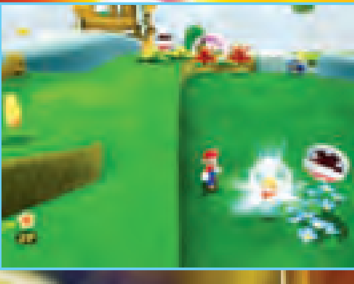
JEFES FINALES

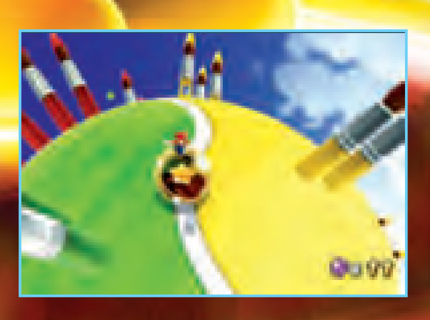
Como no podía ser de otra manera, «Super Mario Galaxy 2» también se ve rodeado de gigantescos jefes finales que funcionarán a la particular manera de hacer las cosas de Nintendo: como si estuvieras realizando un examen. Cada monstruo se asegurará de que hayas repasado la lección para poder pasar al siguiente mundo, mientras que algunos de ellos volverán para demostrar que no son fáciles de vencer. Los nuevos poderes de Mario y Yoshi jugarán un papel importantísimo en la eliminación de alguno de ellos.

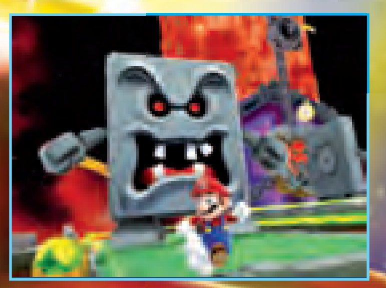
Ficha técnica

- Nintendo
- Plataformas
- Junio
- 3+
- www.nintendo.es









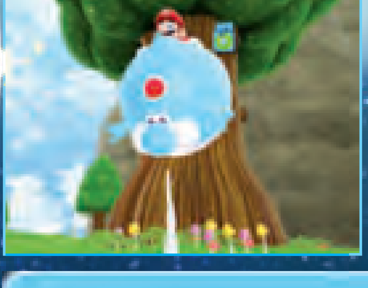
Nintendo vuelve a reinventar la rueda demostrando que el espacio es la última frontera de la jugabilidad, y que un solo juego no basta para cubrir todas sus posibilidades, que son prácticamente infinitas.

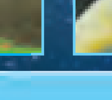
Es ciertamente impresionante la capacidad que tiene la compañía japonesa para analizar sus propias fórmulas y saber dónde hay que seguir cavando y dónde no. Y en el espacio de Mario había mucho más bajo la superficie.

Si los niveles llenos de planetas grandes y pequeños, con más o menos gravedad, del primer «Super Mario Galaxy» te dejaron totalmente absorto, prepárate para verlos superados por los de esta segunda parte, en un juego con un ritmo superior, una puesta en escena más espectacular si cabe y una cámara que, nuevamente, riza más el rizo de lo posible, retorciéndose como una serpiente. En «Super Mario Galaxy 2» no sólo veremos novedades, como la inclusión de los Yoshi de colores o los nuevos disfraces que expanden la jugabilidad. Se trata, más bien, de lo que no se puede tocar o utilizar, como las perspectivas cada vez más arriesgadas desde donde contemplamos cada salto y cada acción, con ángulos cenitales y una dedicación más nostálgica a las dos dimensiones. Los escenarios, lejos de intentar mostrar una consistencia como pequeños mundos y planetoides, se han amoldado al paso de Mario por ellos, como pequeñas y continuas pruebas que hay que superar a lomos de Yoshi o sin él. Y, para aquellos que tiemblen ante la posibilidad de que la dificultad se hay disminuido demasiado, no tendrán que esperar mucho para descubrir que estaban equivocados.

Sacando pecho

A día de hoy, existen pocas secuelas que se puedan enorgullecer de quitarse la coletilla de continuista. «SMG 2» lo es porque continúa la estela de su entrega original a la vez que utiliza toda su colorimetría en sus nuevos mundos. Sin embargo, hay que mirar bajo su piel para descubrir que no se trata únicamente de descubrir nuevos niveles, sino que su mecánica se ha vuelto más enrevesada aplicando los mismos conceptos que ya se inventaron en el primer juego. Cada nivel bromea, marea y hace malabares con el jugador mientras le mira con una sonrisa complaciente, dando las pistas justas para que pueda superarse sin llegar a incomodar. Además, el añadido de un Yoshi multicolor, que posee varios poderes según qué tipo de fruta coma, y los disfraces, que alteran las leyes de este universo, mientras reclaman su repetición en otros futuros títulos de la serie, son suficientes elementos para crear una cantidad de mundos con prácticamente el doble de estrellas que recoger respecto a su primera parte. Mediante la simplificación de su estructura (por muy mágico que quede, Mario no es 'El Principito') y el apretamiento de tuercas que ha conseguidos sus mecánicas jugables, «SMG 2» ha logrado volver a crear un juego único y conseguir que la gente no se pregunte por qué siguen en el espacio en vez de en cualquier otro sitio. Siendo como es el público de Nintendo, la cosa tiene mérito, está claro. Aun así, la pregunta que nos atemoriza a todos se mantiene en el aire: si el espacio es la última frontera... ¿a dónde se dirigirá nuestro fontanero favorito en el futuro próximo?





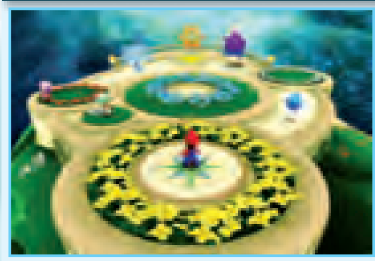
VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■■
JUGABILIDAD	■■■■■■
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

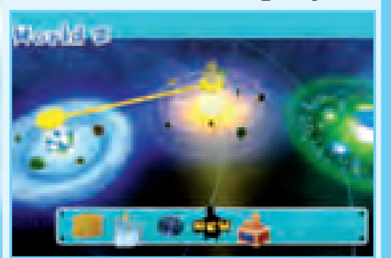
MARIO NOSTÁLGICO

El poder afrontar «Super Mario Galaxy 2» sin ceñirse a ninguna norma, ni si quiera la gráfica (que una vez más demuestra lo que se puede hacer en Wii) ha dado una liberta a los desarolladores de crear mundos perfectos para el usuario de Mario de toda la vida. Así, veremos alguos mundos que posiblemente logre emocionarnos por la cantidad de recuerdos que nos aportarán de otras entregas, mientras que otros utilizan el retro para construir escenarios de un marcado nivel de dificultad.

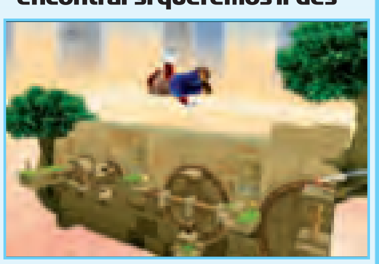
GUÍA DE JUEGO



El inicio de «Super Mario Galaxy 2» es toda una declaración de intenciones al clasicismo de la serie de juegos de Mario. Se acabaron las princesas con demasiada conciencia que no se dejan atrapar fácilmente y la fusión con los cuentos clásicos. Esto no es Disney. Aquí,



somos un fontanero en un mundo de champiñones. Un gigantesco (más de lo habitual) cocodrilo llamado Bowser rapta a la princesa y nosotros tenemos unos mundos en línea recta que explorar y muchas estrellas que encontrar si queremos ir des-



bloqueando nuestro camino hasta ella. Así pues, el mapa no puede ser más básico, y los controles son idénticos a los del primer «Super Mario Galaxy», por lo que entraremos en acción enseguida. De hecho, el tener tan seguro que el jugador sabe los controles hará que entremos en materia pronto, creando una dificultad a la altura de las circunstancias.

No olvides que pese a que existe una estrella principal en cada fase, puedes volver a visitar cada una de ellas para recoger el resto. Las necesitarás.

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

NO MORE HEROES 2
DESPERATED STRUGGLE

¿Qué ocurre cuando se une un estudio independiente con violencia y frikismo? Que nace una obra fuera de toda categorización, sin pies ni cabeza. Sobre todo sin cabeza.

No le busques explicaciones, porque no las hay. No se trata de un juego donde cada símbolo que ves en la pared o cada frase que se escucha tiene un motivo y una concepción trascendental. «No More Heroes 2» es más bien un armario de un coleccionista friki que expone su vida en una vitrina. Un sueño onírico de lo que un chico, que ha vivido toda su vida rodeado de tecnología, querría hacer en la vida. Vestir como un chuleras, acabar con sus enemigos a la japonesa, pero con una espada de luz. Todo rezumando un estilo retro tan glorioso de los viejos tiempos. Su segunda parte no busca más sorpresas, sólo más sangre y ligereza a la hora de cumplir las tediosas tareas que hacíamos en la primera parte. Se acabó montar en moto por una ciudad vacía, ahora tenemos un mapa minimalista. Se acabó recoger cocos, ahora tenemos minijuegos en 2D de ocho bits. Mucho mejor.

Pese a las novedades, que pasan por la doble katana (¿qué segunda parte que tenga que ver con espadas no tiene este añadido?), la aventura de Travis Touchdown se antoja tan poco innovadora como la propia librería del coleccionista. Más madura en sus formas y más gamberra en su contenido, eso sí, pero con la pega de que su estilo visual y sus personajes ya son conocidos e incluso populares.

Lo cierto es que, aunque esté destinado a una minoría capaz de apreciar cada uno de los guiños que el autor realiza a sus aficionados, no deja de ser bueno el hecho de que, en pleno año 2010, y ojo, sólo los adultos, puedan seguir disfrutando de juegos tan rebeldes y originales como éste. Una obra con tanta personalidad que asusta.

Valoración

Gráficos ■■■■□□

Jugabilidad ■■■■□□

Sonido/FX ■■■■□□

Originalidad ■■■□□□



LA LISTA DE ASESINOS

«No More Heroes 2» no tiene ningún problema en considerarse a sí mismo como juego, y obvia explicaciones al jugador (textualmente) de por qué ya no eres el asesino número uno y has descendido 50 puestos. Pese a que la lista de nuevos asesinos parezca infinitamente larga, que estés el 51 de la lista no es más que otra anécdota que tiene más que ver con el nombre del creador (Suda 51) que con que haya tantos enemigos a batir. De hecho, el segundo rival, un jugador de fútbol americano que usa un robot gigante al más puro estilo Gundam, vendrá acompañado por su veinticuatro animadoras que están en la famosa lista de asesinos, por lo que escalaremos todos estos de un plumazo al acabar con él.

FICHA TÉCNICA

Nintendo/Grasshopper

Acción

Mayo

18+

www.nintendo.es

A FONDO

DANCE DANCE REVOLUTION
HOTTEST PARTY 3



Una nueva entrega de la prolífica serie «Dance Dance Revolution», que demuestra que los juegos de bailar sobre una alfombrilla no pasarán de moda nunca.

Ya son unos cuantos años los que llevamos los jugadores disfrutando de este género que prácticamente inauguró el estilo musical, coordinando nuestros movimientos de nuestros pies al pisar las flechas de una alfombrilla. Y la fórmula sigue funcionando tan bien como el primer día. Ahora, en «Dance Dance Revolution Hottest Party 3», saga que ha lanzado decenas de juegos desde su primera aparición, no podemos esperar nuevos cambios en su esquema jugable (a parte de los movimientos con los brazos implementados en la serie «Hottest Party» para Wii). Lo que sí podemos esperar es una lista de canciones para que no dejemos de bailar. Como siempre, se mezclan dos estilos, la música licenciada y la original. En la licenciada encontramos canciones como "Disturbia" de Rihanna, "Enjoy The Silence" de Depeche Mode, "Feel Good Inc." de Gorillaz, "Just Dance" de Lady Gaga, "La Camisa Negra" de Juanes o "Let's Get It Started" de Black Eyed Peas. La original, por otra parte, seguirá siendo tan cañera como siempre para conseguir los bailes más frenéticos y con más ritmo, como en los primeros juegos. No lo dudes, si eres un aficionado a la franquicia o quieres engancharte, «Dance Dance Revolution Hottest Party 3» es una gran opción, ya que, además, posee canciones de los títulos anteriores.

UP&DOWN

Las nuevas canciones licenciadas pegan más con el estilo bailable de la serie, además de ser más variadas y abundantes.

Peca de ser algo continuista, ya que a parte de la nueva lista de canciones no llega a ofrecer ninguna novedad.

Compañía: Konami | **Género:** Musical | **Lanzamiento:** Junio | 3+

SO BLONDE



¿Qué podría ser peor que naufragar y perdernos en una isla olvidada? Pues que esta isla esté poblada de sanguinarios piratas y nuestra protagonista sea una rubia de ciudad de cortas miras...

Así se presenta «So Blonde De Vuelta a la Isla», que nos pone en la piel de Sunny, una rubia de bote y chica de ciudad que tendrá que encontrar la manera de salir de una misteriosa isla de la que, al parecer, es imposible escapar. Para ello tendrá que resolver primero sus secretos, mientras conoce a muchos personajes excéntricos y se mete en más de un problema.

El estilo de juego es el clásico point & click de las aventuras gráficas. Si has jugado en Wii a títulos como «Runaway» o «Secret Files», no tendrás ningún problema. Decir que este So Bonde en su versión de Wii sigue el mismo argumento que su versión lanzada para PC hace un año, pero el guión ha sido reescrito para darle un tono más oscuro, a la que se han añadido nuevos personajes y se han modificado algunos minijuegos.

Es también digno de mención que el juego ha sido escrito por Steve Ince, uno de los grandes que ya participó en grandes éxitos como la serie «Broken Sword», y el cual deja notar su pluma en toda la aventura, gracias a unos diálogos sarcásticos y divertidos y unos puzzles ingeniosos que, eso sí, no supondrán muchos problemas para los más avezados del género. Por ello, resulta una aventura idónea para todas aquellas personas que siempre les haya picado la curiosidad por este género y quiere aproximarse a él a través de su Wii.

UP&DOWN

Perfecta adaptación para la consola de Nintendo, que traslada perfectamente el control. Colorida y divertida como pocas.

Si has jugado a la versión PC, que no te confunda el título, ya que no se trata de una segunda parte, sino de una versión con algunos extras.

Compañía: Koch Media/DTP | **Género:** Aventura Gráfica | **Lanzamiento:** Mayo | 12+

TEXTOS: WILLIAM VAN DIJK

ROOMS THE MAIN BUILDING

¿Recuerdas esa frustrante película de culto llamada Cube? En ella un grupo de personas debían buscar una escapatoria para salir de lo que parecía ser una 'jaula de cristal' en forma de enorme acertijo.

«Rooms: The Main Building» ofrece exactamente el mismo planteamiento solo que visto desde un prisma distinto.

Mr. X despierta en un lugar cualquiera sin saber dónde se encuentra ni cómo ha llegado hasta el cuarto en el que se despereza confuso. Un libro le da la bienvenida y le explica que, para poder huir, debe alcanzar la puerta de salida de la habitación en la que se encuentra.

Fácil tarea de no ser por la administración del cuarto, en el que cada elemento por el que se compone invita a elaborar u nuevo acertijo: desde habitaciones inundadas de agua a escaleras, teléfonos móviles cuya función dentro del puzzle desconocemos, puertas infranqueables que encierran un misterioso secreto... Pese a que «Rooms» cuenta con una historia digna de mención, el verdadero atractivo del juego reside en su peculiar propuesta, basada completamente en obligar a los jugadores a dar lo mejor de sí mismos en cuanto a lógica se refiere.

Sólo nosotros podemos ayudar a Mr. X desde la distancia. Rooms hace gala de un aspecto artístico muy cuidado (la observación es fundamental) que, si bien es cierto que le podríamos exigir un poco más de definición, cumple su tarea cediendo el protagonismo al plato fuerte principal. Cada una de las cuatro mansiones a las que tenemos acceso dificultará nuestro camino hacia la verdad que perseguimos.

Si nos aburrimos, siempre tenemos opción a crear nuestros propios puzzles, ampliando tanto como nos apetezca la vida útil de un cartucho que todo amante de los acertijos, puzzles y demás pruebas mentales apreciará como el mejor tesoro de cara a este verano.

Ficha técnica

- Nintendo
- Puzzle
- Junio
- 3+
- www.nintendo.es

Valoración

- Gráficos: 2/6
- Jugabilidad: 3/6
- Sonido/FX: 4/6
- Originalidad: 4/6

NO TE PIERDAS... EL MODO BATALLA

«Rooms: The Main Building» es fundamentalmente un título que basa su mayor atractivo en los puzzles para un jugador, pero por suerte también ofrece 20 mapas para que tú y otro amigo podáis disfrutar de una experiencia competitiva en la que ganará el que más rápido dé con la solución del edificio en concreto en el que se encuentre el acertijo. Una buena forma de invitar a los demás a que se sumerjan en esta enriquecedora experiencia.





A partir del 4 de Junio

Rooms™
:the main building



Si te gustan los retos mentales

¿Te atreves con los cien misteriosos puzles de Rooms?

Ya puedes descargarte una demo desde el Canal Nintendo de Wii



NINTENDO DS







www.nintendo.es

TEXTOS: WILLIAM VAN DIJK

PLAYMOBIL KNIGHTS

Mucho antes de la invasión LEGO o del boom que significó Pokémon, existían los Playmobil.

Sí, recordamos a esos pequeños juguetes cuya cabeza podíamos mover a nuestro antojo, creando un mundo de fantasía adornado por los más de mil modelos que se han fabricado hasta la fecha.

Playmobil forma parte de la infancia, por lo que no es de extrañar que su salto al terreno de los videojuegos se produjese en Nintendo DS. La última entrega que hemos recibido se desarrolla en la Edad Media, y propone a los más pequeños de la casa tomar el papel de un granjero que se gana honestamente la vida. Su pueblo corre el riesgo de desaparecer a manos de un terrible villano, por lo que nos ponemos manos a la obra para impedirlo por todos los medios.

Para ello debemos avanzar en 2D por escenarios creados en 3D, como si de un Mario tradicional se tratase, venciendo enemigos, descubriendo tesoros y ampliando las posibilidades de nuestros compañeros: cinco dragones que junto a nuestra armadura (tan variada como colorida) pueden mejorar sus aptitudes para fortalecer al héroe durante el combate.

Son más de 90 misiones las que debemos superar, eliminando a los jefes finales de turno que tratan de impedir que sigamos disfrutando de la entretenida historia que ofrece este cartucho, claramente destinado al público infantil. Puede que por esta razón su mayor atractivo sea la posibilidad de jugar con un compañero cuando nos venga en gana, con el cual podemos compartir los cinco minijuegos a los que tenemos acceso.

Con un uso adecuado de la capacidad técnica de la portátil, una historia divertida y muchas horas de juego, este «Playmobil Knights» se perfila como una de las mejores opciones para pasar un buen rato a los mandos de la consola.

Ficha técnica

- Digital Bros
- Aventura
- Junio
- 3+
- www.jowood.com



Valoración

GRÁFICOS	4/6
JUGABILIDAD	3/6
SONIDO/FX	4/6
ORIGINALIDAD	3/6

MINIJUEGOS MUY RESULTONES

Si no te vale con aventurarte por mundos medievales, salvar princesas y luchar contra el rey malvado de turno, siempre puedes divertirte con los cinco estupendos minijuegos que ofrece el juego. Ya sea en solitario o en compañía, «Playmobil Knights» permite disputar pequeños retos que van desde el clásico 'piedra, papel o tijera' a combates entre dos facciones de soldados que deben proteger su castillo. Nada que envidiar al Señor de los Anillos.

A FONDO

SHREK FELICES PARA SIEMPRE

El bueno de Shrek se merece unas vacaciones en algún balneario ponzoñoso y fétido. Porque, desde que DreamWorks descubriera la mina de oro verde, la churrería no ha parado de darle a la manivela. Y ahora, parece que es la "refinitiva" coda final del ogro y su prole en una aventura donde nuestro héroe pisará mundos paralelos como si fuera un capítulo de Fringe y tendrá que vérselas con el tunante Rumpelstiltskin. Por supuesto, no estará solo, sino que sus incondicionales Fiona, Burro y Gato con Botas podrán ser manejados a nuestro antojo en los sucesivos retos y puzzles que nos encontraremos en una estrambótica versión del reino Muy Muy Lejano. Las habilidades especiales y ataques únicos de cada personaje serán esenciales una vez más para sortear los obstáculos (nada graves) que se nos presenten a lo largo de la veintena de niveles disponibles, aunque si queremos optar por la fuerza de la unión, tendremos el modo cooperativo "déjate caer y sal".

Hay que destacar los ingeniosos y surrealistas gráficos que las versiones de sobremesa han conseguido, principalmente en la cara B de nuestro reino. En cuanto a las versiones portátiles, los minijuegos se imponen hecho evidente hincapié en los combates a base de WiiMote y Nunchaku. Un humor anacrónico marca de la casa y algunos guiños y sorpresas como en los buenos tiempos sostienen el nivel aceptable de una saga que debería pensar seriamente en la jubilación. Que a los ogros también les llega la hora de disfrutar de las obras y ver cine los martes a euro.

UP&DOWN

(+) Buenos escenarios, combos contundentes y algunos gags simpaticones.

(−) Poca chicha argumental y sensación nostálgica de "hasta aquí hemos llegado".



Compañía: Activision | Género: Acción/aventura | Lanzamiento: Junio | 7+

JAM WITH THE BAND

Puede que a muchos les suene a chino, pero antes incluso que la moda «Guitar Hero» ya existía un juego para Game Boy Advance llamado «Daigasso! Band Brothers» que seguía la misma tónica de tocar instrumentos apretando los botones de la consola. El juego consiste en ir apretando botones en el orden correcto que el juego nos indique para hacer sonar la melodía. Habrá que tener cuidado de no equivocarnos, ya que perderemos muchos puntos y haremos que la canción suene fatal. En la versión que llega a nuestro país tendremos además un montón de novedades como la posibilidad de editar nuestras canciones, bajarnos más mediante la conexión Wi-Fi de Nintendo, e incluso cantarlas con el karaoke. «Jam with the Band» incluye temas de todo tipo, desde clásicos de Nintendo como el tema de «Super Mario Bros.» o «The Legend of Zelda», hasta éxitos del rock como *Smoke in the Water* o *Final Countdown*. En cada canción podremos elegir qué instrumento queremos tocar y, si conectamos nuestra consola con otros amigos, seremos capaces de tocar cada uno un instrumento. Es una buena noticia que este tipo de juegos lleguen a nuestro país, ya que se abre una brecha en el mercado con juegos japoneses que no estaban siendo apoyados. Si a todo ello le sumamos la posibilidad de que cada amigo puede crear una partitura para un instrumento y tocarlo todo juntos coordinadamente, podemos hablar de un juego que sacará el artista musical que llevamos dentro, o al menos nos enseñará a tener cierta inquietud por la música.

UP&DOWN

(+) Hasta 8 jugadores con un solo cartucho. Contiene 50 canciones y a través de la conexión Wi-Fi, podrás descargar hasta 50 temas más.

(−) La calidad del sonido podía haber sido un poco mejor, ya que las canciones suenan similares a los archivos midi de antaño.



Compañía: Nintendo | Género: Musical | Lanzamiento: Junio | 12+





www.elcorteingles.es

PROMOCIONES



PS3 120gb + God Of War III

Por sólo

339,90€

Promoción del 4 al 27 de junio





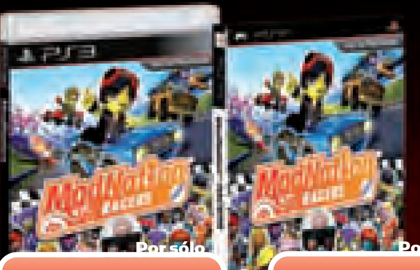
PSP 3000 + Gran Turismo + Set de accesorios Riplay

Por sólo

169,90€

Promoción del 4 al 27 de junio





10 JUEGOS DE DESCARGA

PSP Go + 10 juegos de descarga

Por sólo

249,90€

Promoción del 10 al 30 de junio



Modnation Racers

de PS3 y PSP con regalo de muñeco personalizable

REGALO

Por sólo **69,90€**

Por sólo **29,90€**

Limitado 2.000 unidades



Blur

de PS3 y Xbox 360 con regalo de camiseta

REGALO

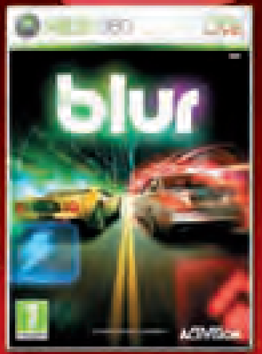


Call of Duty 4 Modern Warfare + Call of Duty Modern Warfare 2

Por sólo

99,90€





Promoción limitada a 1.000 unidades



www.elcorteingles.es

PROMOCIONES

Wii blanca o negra

(incluye Wii Sports + Wii Sports Resort + Wii Motion) + Bob Esponja botes de choque + volante + REGALO de llavero*

Por sólo **229,95€**

*Promoción válida del 4 al 27 de junio

*Llavero Bob Esponja **REGALO**

por sólo **15€ más**

*Promoción válida del 4 al 27 de junio

Al comprar cualquier Nintendo DS ó DSi ó DSi XL llévate el juego Bob Esponja botes de choque + REGALO de llavero*

Wii blanca o negra

(incluye Wii Sports + Wii Sports Resort + Wii Motion) + Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos de invierno

Por sólo **219,95€**

Por sólo **189,95€**

Nintendo DSi + Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos de invierno





www.elcorteingles.es

PROMOCIONES

¡Aprovéchate de esta gran oferta!*

Xbox 360 Arcade

149,90€

Antes 179,90€

Packs XBOX Elite

199,90€

25 % de dto. en accesorios al comprar tu XBOX en El Corte Inglés

*Promoción del 4 al 27 de Junio

COPA MUNDIAL DE LA FIFA SUDÁFRICA 2010

PS3 — Por sólo 44,90€

PSP — Por sólo 39,90€

XBOX 360 — Por sólo 44,90€

Wii — Por sólo 39,90€

A partir del 11 de Junio y sólo mientras España continúe en lucha por el mundial

CALIDAD PARA BAJAR Y DISFRUTAR

Los zombis al más puro estilo nipón invaden tu Wii; la batalla online de «Call of Duty» continúa con nuevos mapas multijugador; y el fuego se desata en el formato portátil con los desastres de «Fire Panic». ¡La cosa está que arde!

XBOX LIVE arcade

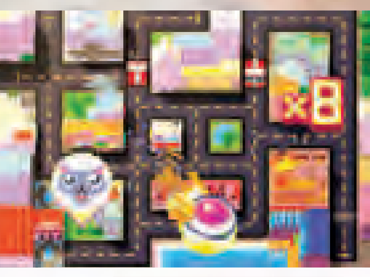
Paquete Resurrección de Call Of Duty: Modern Warfare 2

¡La guerra en este pedazo de shooter se ha convertido en todo un fenómeno! Y para que no decaiga, ¡llega un nuevo paquete de mapas multijugador!
Tras el éxito del primer paquete de mapas del juego, llega ahora un nuevo conjunto de cinco escenarios multijugador. La calidad de los nuevos mapas no defrauda en ningún sentido. Desde el más intrépido comando de ataque directo al más ladino de los francotiradores, todos encontrarán interesantes posibilidades tácticas de combate para sacar partido a sus mejores armas. Además, los mapas lucen fenomenales, con el listón de calidad por las nubes. Si no estuvieses ocupado tratando de evitar que te vuelen la cabeza, seguro que te pararías a contemplar todos sus detalles. A destacar especialmente el mapa en el parque de diversiones y el de la refinería de petróleo, que es de un realismo increíble.

DSiWare

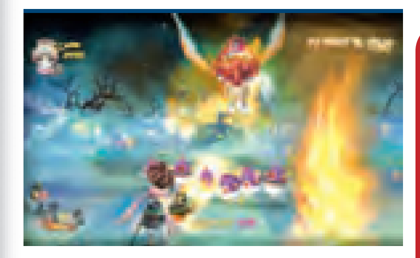
Fire Panic

¡Nuevo juego en miniatura para disfrutar a toque de lápiz táctil! Ya sea en tu DS o tu iPhone o iPod touch, disfrutarás de la jugabilidad clásica de los juegos de Game&Watch con una presentación de lujo.
¡La ciudad está en llamas! Tu tarea es guiar dos camiones de bomberos por las sinuosas calles trazando la ruta óptima para atender todas las emergencias. Pero cuidado, no te olvides de que también debes pasarte a repostar, ¡o te quedaras sin agua! Toda la acción transcurre en una sola pantalla, pero puedes elegir entre dos posibles distritos con un callejero diferente. Tu objetivo principal es evitar que las llamas destruyan por completo algún edificio, pero también puedes rescatar gatos y eliminar peligrosos nidos de abejas para obtener puntos extra. ¡Y ojo, que luego viene Godzilla a sembrar la destrucción, tornados que te dificultan el paso y alienígenas pirómanos que multiplican los desastres!



WiiWare

Zombie Panic in Wonderland





¡Llegan más zombis! Pero esta vez, ¡son japoneses! ¿O no? El nuevo Akaoni Studio valenciano demuestra que aquí también sabemos hacer juegos al estilo nipón.
El resultado es esta locura de zombis en el país de las maravillas cuya mecánica recuerda a Cabal, la legendaria máquina recreativa de tiros a fondo de pantalla. Claro que, en vez de usar un mando de bola para mover el cursor, ahora apuntas directamente a la pantalla con los Wiimote y Nunchuk, mucho más cómodo e intuitivo. Armado con una metralleta de munición infinita y un puñado de explosivos, masacras a todo zombi, demonio o monstruo que se te ponga por delante, acumulando puntos a mansalva. Con estilo personalísimo y lleno de encanto, sorprenden los gráficos típicamente manga, así como la banda sonora. Encima, tiene un modo para dos jugadores fenomenal. ¡Para fliparlo!

Informe D(escarga)

Todo esto de comprarse nuevos títulos de descarga directa está muy bien, ¡pero también nos gusta conectar la consola a Internet para que nos den cosas gratis! Ahora los usuarios de «PES 2010» pueden disfrutar de la actualización de las equipaciones de 18 combinados nacionales, incluyendo la selección española. Además, se incluye la actualización de algunas de las plantillas de convocados de estos equipos. ¡Y es que cuando juegas a un juego de fútbol, quieres que todo esté lo más actualizado posible! Una gran iniciativa de Konami. ¡A ver si cunde el ejemplo y nos dan más regalitos de estos para mejorar nuestros juegos!

TEXTOS: GALIBO/HAL/NEXUS

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Lost Planet 2 (Multi)

Apariencias desbloqueables:

· **Frank West:** Necesitamos tener una partida guardada del «Lost Planet» original.
· **Albert Wesker:** Necesitamos tener una partida guardada de «Resident Evil 5» o de «Resident Evil 5: Gold Edition».
· **Devil May Cry 4** - Necesitamos tener una partida guardada de «Devil May Cry 4».
· **Marcus Pheonix y Dominic Santiago:** Completa el modo Campaña. (Sólo en 360)
· **Servbot Head:** Necesitamos tener una partida guardada de «Dead Rising». (Sólo en 360)

Naruto Clash of Ninja Revolution III (Wii)

Desploquear Nuevos Escenarios
Se desbloquean mediante las tareas comentadas a continuación o comprando en la tienda.

Intersection – Desbloquear todas las demás fases/ 4,000 ryo
Shirato Road – Desbloquear todas las demás fases/ 4,000 ryo
Silent Shrine – Desbloqueo Warehouse Road, Shirato y la intersección de calles / 5,000 ryo
Warehouse Road – Desbloquear todas las demás fases / 4,000 ryo

Desbloquear los Personajes

Cuarto Hokage – Obtener rango Hokage en las 400 misiones.
ANBU Kakashi – Termina el 40% de las misiones, incluyendo el S-Rank a Kakashi, y el 20% para todas las misiones de los otros personajes, y luego rehacer la misión S Kakashi de Rank, ganar, e ir a comprarlo.
Bando – Gana al menos 70.000 Ryo completo .
Hidan – Termina el 30% de las Misiones Deidara, Sasori, Hiruko, Itachi y Kisame, y luego compralos.
Jawona – Termina el modo Historia en el nivel 3.
Kabuto – Compra el primer conjunto de personajes y luego ve a la tienda.
Kakuzu – Termina el 30% de las Misiones Deidara, Sasori, Hiruko, Itachi y Kisame, y luego ve a la tienda.

Club de Fans

¿Es verdad que se deformarán los Ferrari por fin? Habladme de ésto y de más de «GT5». Abel Murcia (Zaragoza)

Gran Turismo 5

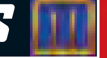


Lo que está claro es que los retrasos de ‹Gran Turismo 5› están trayendo cola y vosotros los lectores estáis cada vez más ávidos de información. En relación con tu pregunta acerca de la deformación de los vehículos del juego, y en concreto los de la marca Ferrari, la respuesta es que sí. Todos los coches de ‹Gran Turismo› podrán sufrir deformaciones mediante un sistema de daños que modifica la malla del polígono en tiempo real. Y restamos hablando de más de 1.000 coches que se han anunciado hasta la fecha. Eso sí, no esperéis unos daños que dejen tu vehículo peor que los de ‹Motorstorm›. Serán daños superficiales que irán desde arañazos y rozaduras hasta morros reventados y capós levantados, por ejemplo. Por otro lado, las últimas novedades que hemos averiguado son que las tres pruebas de Nürburgring, la histórica pista de carreras alemana considerada como la más difícil del mundo, estará disponible por primera vez en la saga. Su silencioso retraso podría haberse debido a la implementación de varias tecnologías nuevas, el sensor de movimiento PlayStation Move y la opción de 3D. Por último, y pese a que no es oficial, se comenta que el lanzamiento del juego podría ser en octubre, concretamente el día 27. Habrá que estar atento al E3, donde se ha dicho que habrá más noticias.

Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galeria





Ahí tenemos a Goku de nuevo "chupando" Galería, y divinamente por cierto, de la mano de José Atienza Acosta (El Puerto de Santa María-Cádiz), de 16 años. Disfruta en tus vacaciones de tu merecido premio: «Tropico 3» para Xbox 360.

Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).

NUESTROS CINCO FAVORITOS

1. **Red Dead Redemption (Multi)**
Pasear a caballo, cazar y contemplar el paisaje no hará que avance la historia, pero es de las mejores sensaciones que hemos tenido últimamente.

2. **Alan Wake (X360)**
La aventura de este escritor nos ha tenido en vilo durante el último mes, pero sobre todo nos quedamos con Bright Falls y sus vistas.

3. **ModNation Racers (PS3)**
El creador de circuitos es una maravilla. Ahora es el turno de compartir con los demás usuarios nuestras obras para que las vapuleen.

4. **Lost Planet 2 (Multi)**
Las partidas en cooperativo nos han dado una gran satisfacción, hasta hacernos pensar lo bien que le quedaría a esta franquicia acercarse al género de ‹Monster Hunter›.

5. **Split/Second: Velocity (Multi)**
Posiblemente, el juego más bonito de conducción arcade, con unos escenarios que dejan boquiabiertos y te meten de lleno en una película de Micahel Bay.

Retrato Ro

John Marston

▶ **EDAD:** Entre treinta y cuarenta, que en el Salvaje Oeste equivaldrían a los 67 mediopensionistas de nuestros días.

▶ **APARIENCIA:** El protagonista del gran ‹Red Dead Redemption› es un cowboy puro y duro en la línea estilística de 'Emporio Sergio Leone'. Mucho cuero ajado, guantes que casi andan solos, sombrero de Lee Van Cleef y una cicatriz en pleno rostro que le da señorío. También tiene otras vestimentas más engalanadas que iremos desbloqueando a lo largo de la aventura.

▶ **HISTORIAL:** Huérfano de padre y madre cuando era un niño (como le cuenta al mejicano De Santos), Marston tuvo que ganarse la vida como forajido de leyenda hasta que la traición y el chantaje federal se cruzan en su vida, por lo que debe dejar al margen a su familia y lanzarse a una cruzada a la caza de su antiguo compinche de correrías Bill Williamson.

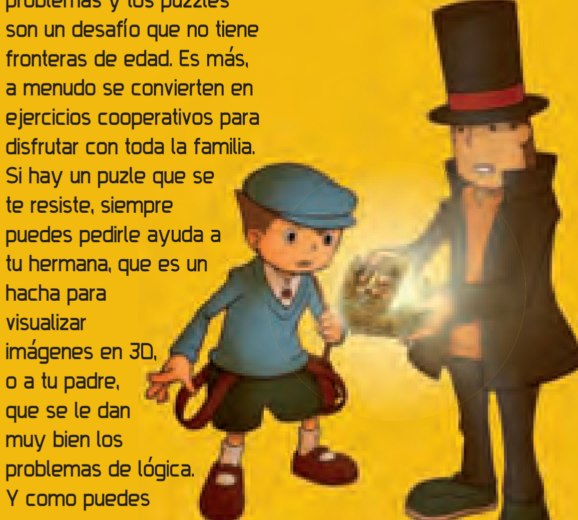
▶ **ARMAS:** Siempre lleva la armería completa echada a sus espaldas: pistolas semiautomáticas, revólver Schofield, Winchester de repetición, rifle Buffalo y, por supuesto, un machete toledano para el cuerpo a cuerpo o despellejar cervatillos. También es un hacha con la ametralladora y los cócteles molotov.

▶ **HOBBIES:** Aunque la vida que lleva no le permite consagrarse mucho al ocio contemplativo, nuestro héroe gusta de domar de vez en cuando un potrillo salvaje, ayudar en las tareas del rancho a su amiga Bonnie (sin pasarse un pelo porque su padre está al acecho), jugar a la herradura o al póquer y ver animación pionera en el cineclub de Armadillo. A veces también "busca confort"entre las chicas alegres y cuates. Con un poco de elixir afrodisíaco del buhonero West, todo arreglado.

Te lo dice Galibo ...

El profesor Layton

Parece mentira que los dos títulos del profesor Layton se hayan convertido en los juegos de más éxito de Nintendo DS. ¿Aventuras gráficas? ¿Y con puzzles? Pues en principio, tampoco parece que sea para tanto. Así que me he puesto a jugar con el primero de la serie y me he dado cuenta de que es un concepto genial. El sistema de navegación y examen mediante toques en la pantalla es tan intuitivo que cualquiera puede jugarlo sin problemas y los puzzles son un desafío que no tiene fronteras de edad. Es más, a menudo se convierten en ejercicios cooperativos para disfrutar con toda la familia. Si hay un puzle que se te resiste, siempre puedes pedirle ayuda a tu hermana, que es un hacha para visualizar imágenes en 3D, o a tu padre, que se le dan muy bien los problemas de lógica. Y como puedes tener hasta tres partidas diferentes guardadas, cada cual puede disfrutar de su propia aventura sin temor a perderse nada. Es un juego diseñado con mucha sensatez, y además me ha encantado la historia y el estilo gráfico, con pequeñas peliculitas animadas que son un gozo de contemplar. Se rumorea que a lo mejor hacen una película basada en el juego. Pues si la estrenan aquí, ¡seré el primero en la cola para ir a verla!







¿Qué sección te gusta más?

Los Megaconsoleros opinan, y como comprobaréis hay para todos los gustos...

Nuria Pérez Ortega
Para mí la sección que mas me gusta es la de NEWS, porque me informo de todas las novedades de los próximos juegos y descubro juegos interesantes.

Abraham Ortega Hernández
Pues a mí la sección que mas me gusta es A FONDO. Los análisis de los juegos son excelentes y muy completos. Saludos.

David Ochoa
La sección que más me gusta es A FONDO. La primera vez que os leí quedé gratamente impresionado por las reviews que hacéis. Son escuetas pero no os andáis con pelos en la lengua y, además, utilizáis un vocabulario de nivel alto, alejándoos de muchas revistas que escriben como si las leyésemos niños ...

Da tu opinión a través de tus redes sociales favoritas



Estefanía Blázquez
Hola, la sección que mas me gusta es la de EL RINCÓN DEL JUGADOR ya que ahí puedo ver el ranking de los mejores juegos y tomar ideas para comprarlos.

Carlos Mulet Snowdon
La sección que me atrae más es la dedicada a GUÍAS Y TRUCOS para Wii.

Mikel Rodríguez Martínez
La sección de mayor interés para mí es la de PREVIEW.



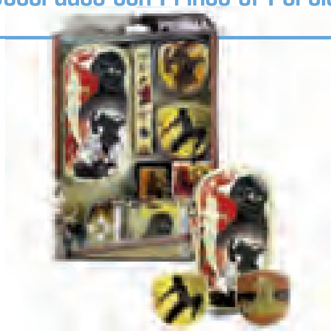
PACK SELECCIÓN 10

Todo lo que necesitas para tu DS, decorado con los colores de la selección

Ardistel continúa personalizando tus consolas para que vivas este mundial como ningún otro. Por ello, presenta este pack Selección 10, que contiene todos los elementos necesarios para proteger, cuidar y sacar el máximo rendimiento de tu NitendoDS. El Pack Selección 10 DSi se encuentra disponible en dos colores, negro y blanco e incluye los siguientes accesorios: una bolsa de transporte para DSi, decorado con cinco de los jugadores de la selección española, dos lápices táctiles, unos auriculares con micrófono incorporado, un set de protectores adhesivos para que tus pantallas no se rallen nunca, un colgante/llavero limpiador, un alisador de burbujas, para que tus protectores queden perfectamente colocados, una gamuza de limpieza y un Game case 4 en 1, que te permitirá almacenar hasta cuatro juegos de tu Nintendo DS.

ACCESORIOS

Decorados con Prince of Persia



Celebra el lanzamiento de la película de Disney de Prince of Persia con este pack de accesorios para tu PlayStation Portable, que incluye todo lo que necesitas para proteger tu consola mientras la llevas a la moda con este toque persa. Este Pack de accesorios de Indeca es 100% compatible con PSP y PSP Slim y consta de los siguientes accesorios: una bolsa de transporte personalizada, seis cajas para juegos personalizadas, una correa de mano y de hombro, un llavero, unas pegatinas personalizadas, una gamuza limpiadora personalizada, unos auriculares, una pantalla protectora y un cargador de emergencia, por si te quedas sin batería en el peor momento.

ACCESIORIOS DE TOY STORY 3

Decora tus consolas de Nintendo con toda la magia de la película de Pixar

Thrustmaster acaba de presentar su nueva colección con motivo del estreno en cines de la esperada Toy Story 3. Para los usuarios de Wii, tenemos la Toy Story 3 Spaceship Charger, una réplica de la legendaria nave espacial de los Space Ranger. Se trata de una estación de carga para el mando de Wii, que incorpora un LED indicador de carga. Recargar el mando es muy sencillo: no hay más que colocarlo dentro de la nave espacial de Buzz Lightyear. Por otro lado encontramos la Toy Story 3 Backpack, una versátil y divertida mochila que incorpora la imagen de Buzz Lightyear, acolchada, con varios compartimentos y correas ajustables. Los jugadores de DS podrán decorar su portátil con el Projector Stylus un lápiz táctil que al pulsar el botón proyecta la imagen de Buzz Lightyear en la pared; La Spaceship Station, donde guardar y recargar fácilmente la consola dentro de la nave espacial de Buzz Lightyear; y por último, el Toy Story 3 DS Pack, un estuche en diferentes modelos para que escojas el que más se adapte a tus necesidades.



SHERLOCK HOLMES

Conoces la leyenda, pero no conoces su métodos

Guy Ritchie vuelve a sorprendernos con esta adaptación del clásico detective creado por Sir Athur Conan Doyle aplicándole su original perspectiva, y centrándose en los aspectos más desconocidos del personaje. Así, vemos a un Sherlock Holmes que participa en peleas clandestinas y se esconde en su habitación cuando no logra encontrar un caso a la altura de su ingenio. Robert Downey Jr. borda el papel a la perfección, dotándole de una personalidad única que divierte, emociona y, sobre todo, entretiene. Acompañan un excelente Jude Law, en el papel del "sanchificado" Dr. Watson y Mark Strong en el del malvado Lord Blackwood, en una producción que, por su éxito, ya se encamina a una consagrada trilogía.


3
www.pegi.info
Nintendo
SUPER MARIO GALAXY 2
¡MÁS ALLÁ DE LAS ESTRELLAS TE ESPERA UNA NUEVA AVENTURA ESTELAR DE MARIO!
Tres años después de que Super Mario Galaxy revolucionara el género de las plataformas, el fontanero más famoso del universo surca nuevamente el espacio en busca de aventuras estelares. Ponte en su piel y aprovecha las innovadoras habilidades de Yoshi para explorar nuevas galaxias, luchar contra increíbles enemigos y descubrir nuevos poderes. Conquistar el espacio no será una tarea fácil pero cuanto más complicado sea el reto ¡más brillará Mario en la pantalla!
VUELVE YOSHI
NUEVO
Ahora, el compañero de confianza de Mario se mueve por el espacio iluminando entornos oscuros, corriendo a velocidades de vértigo ¡y mucho más!
PODERES
NUEVO
Utiliza el trompotaladro para perforar planetas ¡y conviértete por primera vez en Mario Nube y Mario Roca!
DESLUMBRANTES GALAXIAS
NUEVO
Amplía tus horizontes poniendo rumbo a nuevas e increíbles galaxias, diseñadas por el creador de Mario, Shigeru Miyamoto.
ENEMIGOS
NUEVO
¡Enfréntate a nuevos e imaginativos enemigos dispuestos a poner fin a tu aventura!
www.nintendo.es
Wii
© 2010 Nintendo

CUANDO LA VELOCIDAD NO ES SUFICIENTE...
¡DESATA LA DESTRUCCIÓN!

